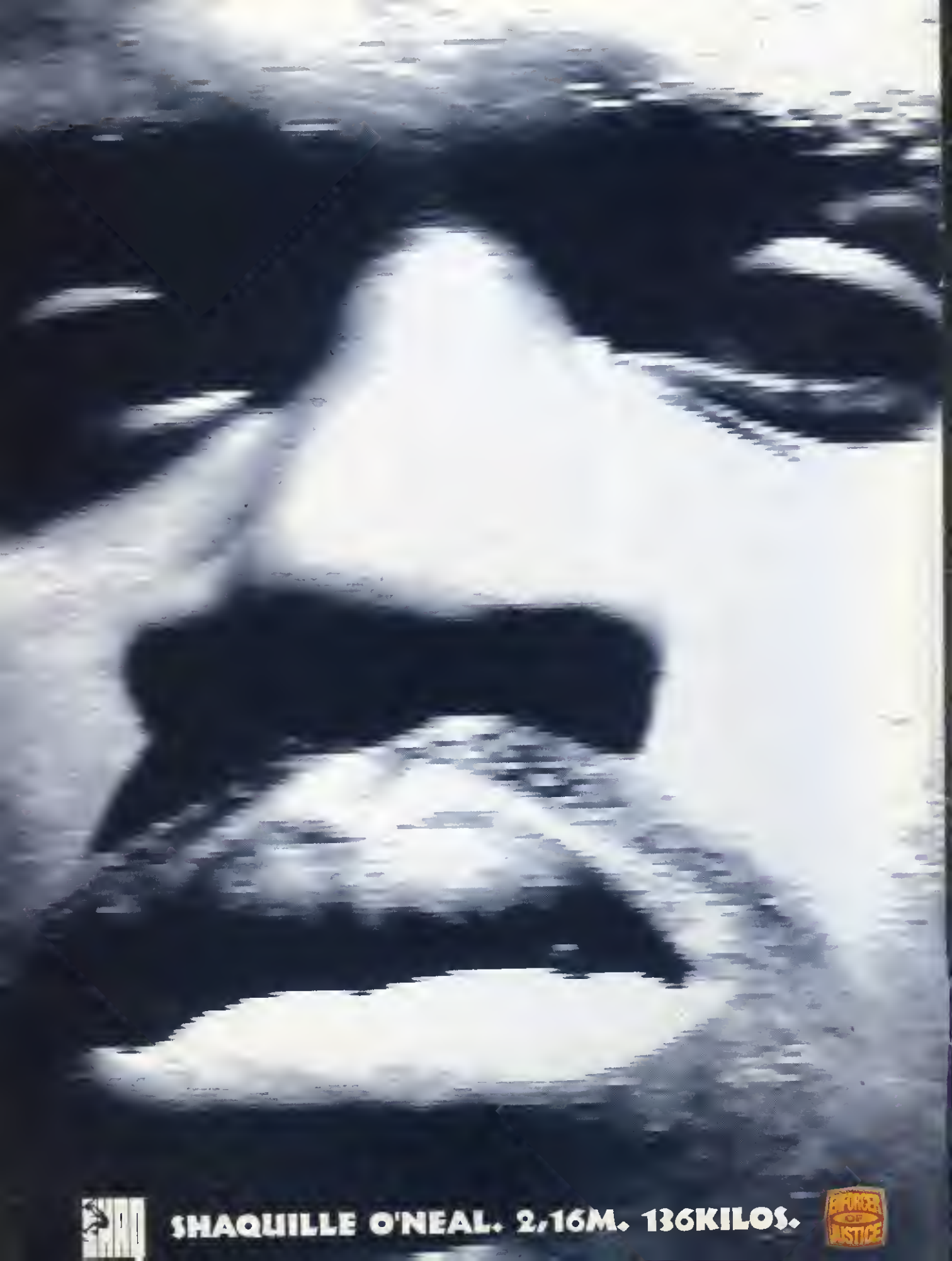
SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY


SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KILOS.

ETES-VOUS A LA HAUTEUR!

BIENVENU DANS LE MONDE DU KUNG FU, OÙ LE STYLE DE SHAQ EST ROI. GRACE ÀDELPHINE SOFTWARE, SHAQ-FU PRÉSENTE DES ANIMATIONS D'UNE FLUIDITÉ ET D'UN RÉALISME ÉTONNANTS, AINSI QU'UN GROUPE DE COMBATTANTS CRUELS ET INÉDITS. LEURS MOUVEMENTS, TRÈS SPÉCIAUX, COMPRENNENT LA MAGIE, LA MÉTAMORPHOSE, LES ARMES, LA TÉLÉKINÉSIE. LES LIEUX DE COMBAT SONT FANTASTIQUES ET SE DÉROULENT SUR PLUSIEURS ÉCRANS. BATTEZ-VOUS COMME SHAQ DANS LE MODE HISTOIRE (STORY), CONTRE UN ADVERSAIRE EN MODE DUEL (DUEL), OU CRÉEZ VOTRE PROPRE TOURNOI (TOURNAMENT).

VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !

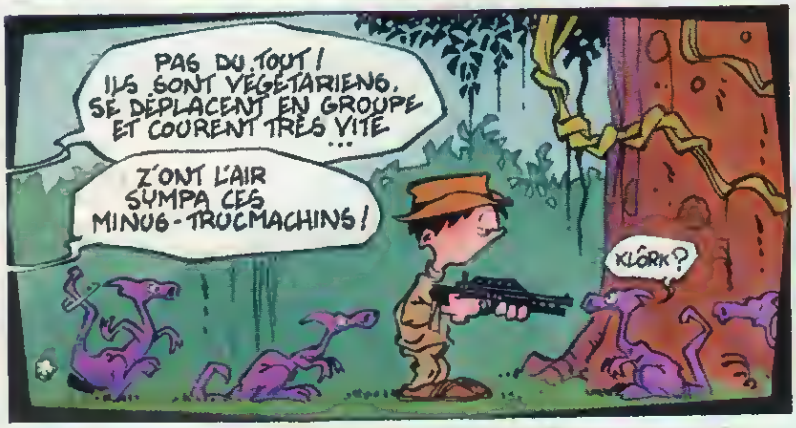
MEGA DRIVE

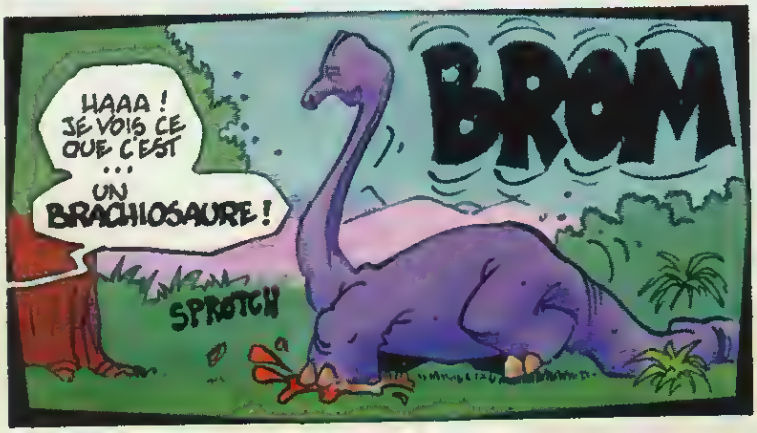
KID PADDLE

MORTAL DINO !!!

par MIDAM

Copyright © Éditions Dupuis, « Kid Paddle » par Midam





ÉDITO

Ça y est, c'est parti ! L'avalanche des nouveautés de fin d'année que nous attendions tous avec impatience est enfin déclenchée. Normal, Noël c'est dans deux mois. Alors, pour être francs avec vous, on a eu du mal à tout caser mais la qualité est au rendez-vous ! Secret of Mana, Actraiser 2, Shaq Fu, Lemmings II, Power Rangers, FX Trax et bien d'autres composent le menu de ce numéro. Et il n'y a pas que ça ! On vous a concocté le traditionnel dossier sur toutes les nouveautés que nos envoyés très spéciaux vous ont rapportées de l'ECTS (European Computers Trade Show) de Londres. Bref, de quoi passer un mois de novembre bien peinard ! Enfin, n'hésitez pas à contacter nos testeurs sur le 3615 Konsol

BANZZAÏ

SOMMAIRE

6 LE COURRIER DE DJABOUNI
Savez-vous pourquoi Djabou est le meilleur ? Tout simplement parce qu'il est le seul à comprendre vos lettres !

8 LES NEWS
Dans la jungle de l'actualité du mois, vous découvrirez Donkey Kong !

16 DOSSIER MATOS
Le TeeVgolf pour swinguer la balle dans votre télé, c'est sans danger !

18 REPORTAGE ECTS
À Londres, nos reporters vous ont dégoté plein d'infos sur les gros hits à venir !

28 LES TESTS
Actraiser 2 (p. 28), Shaq Fu (p. 34), NBA Live 95 (p. 40), Power Rangers (p. 44), Lemmings II (p. 48), Secret of Mana (p. 54), F1 Pole Position 2 (p. 58), Vortex (p. 62), Stunt Race FX (p. 66), Micro Machines (p. 70), Monster Max (p. 72).

76 MANGAMANIA
L'actualité de la BD japonaise.

78 LES TIPS
La seule rubrique sans photos !

81 LE CALENDRIER
Pour tout savoir sur les sorties des jeux que nous testons !

82 LE TOP 10
Pour tout savoir sur les jeux que nous aimons !

COURRIER DE DJABOUNI

SALUT TOUS, LES PREMIÈRES FEUILLES MORTES COMMENCENT À TOMBER, LES MARRONNIERS LARGUENT LEURS MARRONS À TOUT VA DANS LA COUR DE RÉCRÉ ET MA TEMPÉRATURE INTERNE CHUTE ASSEZ DANGEREUSEMENT CES DERNIERS TEMPS. POUR PASSER L'HIVER EN PÈRE PEINARD, JE VAIS ME TROUVER RAPIDEMENT UN ANTRE BIEN PROFOND ET AU CHAUD, UN GROS THERMOS, MA GAME BOY ET UNE CAISSE DE PILES. JE SAIS PAS POUR VOUS MAIS L'HIVER, MOI, ÇA ME COLLE UN DE CES BOURDONS. ALLEZ, OUBLIONS UN PEU L'HIVER ET ATTAQUONS VOTRE COURRIER.

ATTENTION, ZINE À L'HORIZON !

L'association Famipow nous a fait parvenir un exemplaire de leur fanzine, qui est principalement diffusé dans le sud de la France. Son nom : *Famicom Power*. C'est un fanzine assez complet qui propose toutes sortes d'informations sur les jeux vidéo. Ces p'tits gars méritent bien un petit coup de pouce… Commandez-donc un exemplaire pour vous faire votre propre opinion. Envoyez un *chécos* de 15 francs libellé à l'ordre de Famipow à l'adresse suivante : *Famipow, 3, bd Pasteur, 07600 Vals-les-Bains*. Il fallait le signaler… maintenant c'est dit.

Une histoire toute en couleurs

Hi Djabouni,
J'espère que tout roule pour vous car pour moi le baromètre est au beau fixe. Djabou, je t'envoie cette missive avec pour seule intention que tu répondes à deux ou trois questions qui te sembleront peut-être un peu naïves…

• Quelle différence y a-t-il entre un jeu en mapping 3D et un autre en 3D vectorielle ?

Ta question est eeexxxcellente mon petit Bernard et je te remercie beuacoup de me l'avoir posée. En raison d'une charge de calcul impressionnante, la technique de la 3D mappée est plus utilisée sur les consoles 32 ou 64 bits que sur les 16 bits. Cela consiste en général à appliquer des textures ou des images bitmap (des dessins) sur des formes 3D, définies par des polygones (des figures issues de vagues formules mathématiques). Exemples : Alien vs Predator sur Jaguar ou Road Rash sur 3DO. *A contrario*, même si elle nécessite parfois l'aide d'un processeur exclusif (comme le DSP), la 3D vectorielle ou face pleine est plus simple à calculer pour les consoles car seule une couleur unie est appliquée sur les formes 3D. Exemples : Vortex ou Spectre sur Super Nintendo. On s'en serait douté, les images bitmap ou les textures utilisées en 3D mappée fournissent une multitude de détails. Pour parvenir à animer le tout correctement, cela demande aux processeurs de la console une sacrée dose de calculs supplémentaire par rapport à la 3D face pleine. Il arrive que certains jeux utilisent ces deux techniques simultanément. Avec son *chip* (puce ou circuit intégré) FX, Starwing utilise ainsi de la 3D vectorielle sur les sprites en mouvement pour que le jeu soit suffisamment rapide. Dans cet exemple, une image bitmap est même appliquée en arrière-plan pour enrober le tout d'un joli paquet cadeau, z'et voilà !

• Les futurs jeux sur Game Boy tiendront-ils tous compte des possibilités offertes par le Super Game Boy ? J'ai également entendu plusieurs avis contradictoires au sujet du nombre de couleurs affichables simultanément à l'écran. Qu'en est-il exactement ?

Logiquement, les prochains jeux qui sont prévus pour la Game Boy doivent tous tenir compte des nouvelles possibilités offertes par le Super Game Boy. Maintenant, tâchons d'être clair au niveau des couleurs. Avec les anciens jeux de la Game Boy, le Super Game Boy permet d'afficher quatre couleurs, qui sont choisies sur une palette de 256. Avec les nouveaux jeux prévus pour utiliser directement le Super Game Boy, on dispose désormais de huit couleurs. Soit le double, si mes calculs sont exacts. Par ailleurs, il faut encore souligner que la palette de couleurs du Super Game Boy correspond précisément au nombre de couleurs qui peuvent s'afficher simultanément sur une Super Nintendo, c'est-à-dire 256 couleurs (sans oublier que la palette de la Super Nintendo contient 32 768 couleurs au total !).

Bernard Morin, tu t'appelles vraiment Bernard Morin ?

Du sang, de la chique et du mollard !

Salut à toi Djabou et à toute la rédaction, mes questions toutes nues…

• Super Street est-il mieux que Mortal Kombat II ?

C'est une question de goût mon gars. Les deux font la paire. À mon humble avis, l'un est plus beau (Mortal Kombat II) et l'autre est plus maniable (Super Street Fighter).

• Pourquoi Nintendo ne censure-t-il plus le sang dans ses jeux (attention, je ne m'en plains pas) ?

C'est une excellente question et je te remercie de me l'avoir posée (*bis repetita*). Heu, bon, hum, hum, bon… Tu fais certainement référence à Môôôôrtal Kombat II, là. C'est en effet, le premier jeu gore sur Super Nintendo ! Nintendo a jusqu'alors toujours mis un point d'honneur à respecter une certaine charte éthique fixée par leurs soins, un code moral fixé de l'autre côté du globe, chez nos amis les Nippons. Cette règle de conduite ne concerne d'ailleurs pas uniquement les jeux soi-disant violents. Elle touche aussi les jeux de toutes tendances discriminatoires (raciste, sexiste, antisémite…). Et c'est une bonne chose ! Cependant, les choses étant ce qu'elles sont, les p'tits gars de Nintendo se sont vite rendu compte que ce n'était plus les parents qui décidaient de l'achat de tel ou tel jeu. Ce sont maintenant les joueurs qui s'en chargent et les jeunes ne sont pas insensibles à quelques bonnes giclées d'hémoglobine ! D'où ce changement de cap marketing comme on dit… même si heureusement cela ne concerne pas les jeux à tendance discriminatoire. De plus, Nintendo devait commencer à se sentir un tantinet isolé face à son principal concurrent (Sega pour ne pas le nommer) qui éditait des jeux violents, un plus évident par rapport à Nintendo. Autre nouvel élément : l'âge moyen des joueurs a augmenté ces dernières années avec l'arrivée des 16 bits. Il a élevé d'autant le seuil de tolérance des joueurs vis-à-vis des jeux qualifiés de violents. La raison de ce revirement est donc purement et simplement commerciale. Vous en doutiez ? N'oublions pas que même si les Japonais sont un peu puritains, ils ont quand même inventé le mar-ke-tinge ! Et puis le public et les parents sont prévenus : une petite pastille sur les jaquettes indique l'âge minimum requis pour prendre son pied. Pour MKII, il faut avoir au moins 15 ans…

• Acclaim travaille-t-il sur un beat'em all aussi sanglant que Mortal Kombat II ?

Là, moi je réponds : âââbsolument ! Deux jeux de combat seraient en ce moment même en cours de finalisation. Le premier, développé par Digital Pictures, s'appellera sans doute Suprem Warriors. Il est uniquement prévu sur support CD (CD-Rom PC, 3DO et sur Mac quelque temps après). Pour le second, le développeur Mirage travaillerait actuellement sur Rise of the Robots pour la Super Nintendo. Ce serait une sorte de simulation de combat intelligent qui tiendrait compte des progrès des joueurs pour se remettre perpétuellement à leur niveau (un peu comme Best of the Best). Rise of the Robots est prévu pour novembre, si tout va bien.

• Pourquoi les jeux Super Nintendo sont-ils aussi chers ?

Dans le même genre, pourquoi le soleil se lève-t-il tous les matins ? Va savoir, à moins que ce soit pour… les *brouzoufs* !

Didier Lavielle : allez l'OM !

Poètes, à vos paddles

Salut *Banzzaï*, je trouve vraiment que votre magazine est super, même peut-être le meilleur de tous ! Pour tout dire, je vous suis depuis le premier numéro ! Avant de poser ma question, laissez-moi vous conter un poème. Un poème qui s'intitule justement, *Banzzaï*.

Bible tu es pour moi,
Anxieux je suis quand je t'achète.
Nickel tu es, avec même parfois un…
Zeste d'humour.
Zéro sont les autres comparés à toi et, quelle
Apocalypse pour moi quand je ne t'achète pas.
Idole tu es pour moi…
C'est bô non ? Maintenant voyons la question…

• Dragon Ball Z III est-il prévu sur Super Nintendo ?

Merci pour ton joli poème qui nous fait chaud au cœur (âââââbsolument, pour sûr !). Pour répondre à ta question, DBZ III sur Super Nintendo est bien prévu pour cette fin d'année sur Super Nintendo.

Felipe Vidal.

J'appuie sur envoi et puis… plus rien !

Salut à tous ! Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour l'excellent magazine que vous nous proposez chaque mois. Après cette petite phrase de lèche-bottes, qui n'a pas d'autre intérêt (même si elle vient du fond du cœur) que de favoriser la parution de ma lettre. Je passe donc au vif du sujet, à savoir votre serveur Minitel…

• Comme j'avais quelques difficultés dans un jeu, je me suis connecté sur le 3615 Konsol. Et là, *yo no comprendo como marcha la maquina !* Je tape mon pseudo puis on me demande un mot de passe. Jusque-là, j'ai l'impression de suivre. Ça se corse sévèrement ensuite : lorsque je rentre un mot de passe au hasard, le Minitel me répond que ce n'est pas le bon et que je me suis trompé ! Si tu pouvais, ô Djabouni, éclairer ma lanterne avant que mon paddle ne soit complètement refroidi, je t'en serais infiniment et éternellement reconnaissant.

Toi et ton Minitel, vous n'avez pas l'air d'être copains ! Avec cette débauche de nouvelles technologies modernes qui nous envahit jour après jour, je n'en suis qu'à moitié étonné. Moi-même, j'avoue être sérieusement en froid avec mon aspirateur : un bouton <off>, un autre <on>, c'est *vatchement* balèze à maîtriser. Sérieusement… entre nous… dis-moi tout : tu plaisantes, *nan* ? Apparemment, le cas paraît très complexe. Après de très longues heures de réflexion, voici mon diagnostic : tu prends sûrement un pseudo qui est déjà attribué. C'est pourquoi ton Minitel te demande de lui donner un mot de passe que tu ne peux pas lui fournir, puisqu'il est déjà attribué à un autre p'tit gars. Je te propose de changer pour un pseudo pas commun du genre Ragnagna, Schtourbgnouf ou Zerdshgdiuziydt. À mon avis, ça marchera du tonnerre de feu de Dieu !

Sined, en France

Le courrier de Djabouni

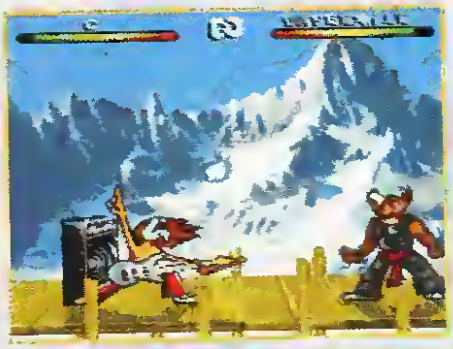
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

NEWS ACTUALITES

BRUTAL

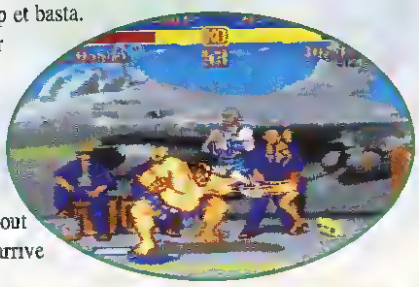
Les jeux de combat sur Super Nintendo se suivent et se ressemblent souvent ! Brutal de Gametek ne déroge pas à la règle. Il reprend globalement les bonnes idées de ses concurrents. Mais cette cartouche inclut aussi quelques innovations sympathiques. Le système des combats reste très classique (à la Street et sans mode <story>). Et comme dans Ranma 1/2, l'humour est omniprésent avec des personnages aux personnalités très contrastées. En revanche, la nouveauté vient des coups spéciaux. Ils nous sont révélés un à un tous les deux combats. Un mode <replay> permet encore de visionner les fins de combats. De plus, on peut utiliser le modem PF Magic d'ATT pour jouer à plusieurs, via n'importe quelle ligne téléphonique. Somme toute un bon produit !

● Éditeur : Gametek - Sortie : décembre

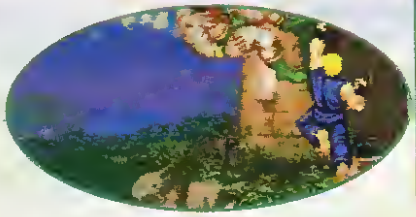


SUPER STREET FIGHTER

Les jeux de combat qui font fureur en arcade se font vraiment de plus en plus rares. Ils sortent par dizaines et vont vite faire un tour aux oubliettes. Sur console, c'est pareil. Et quand on en tient un... nous le testons, nous y jouons deux jours non-stop et basta. Que croyez-vous qu'il se passe quand il s'agit de Super Street Fighter II, le mégahit de Capcom sur Super Nintendo ? Quand on sait que la rédaction de *Banzzai* s'est entraînée trois heures par jour à Street Fighter II, puis à Street Fighter II Turbo, qu'elle a pulvérisé plusieurs fois toutes les autres rédactions de la presse spécialisée .. que peut-il se produire, hein ? Vous saurez tout le mois prochain... Super SFII – il était temps – nous arrive enfin en version française !



● Éditeur : Capcom
Sortie : novembre



TINY TOON ADVENTURES, WILD AND WACKY SPORTS

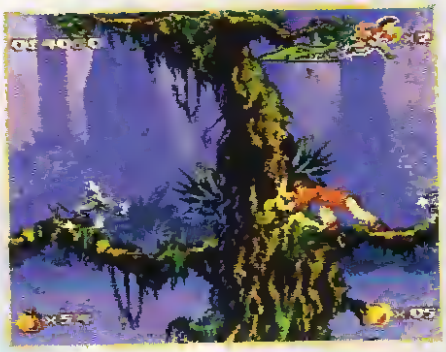
L'aventure que nous propose Konami avec Tiny Toon 2 sur Super Nintendo est encore plus énorme que celle de la Game Boy. Ce n'est plus huit mais douze épreuves, toujours aussi délirantes qu'r vous attendent · cela va du lancer de glace à la crème ou de carottes aux courses de poulets... à vous de découvrir les autres. La finition est égale à Konami, avec une jouabilité toujours excellente et une espérance de vie d'autant plus importante que les épreuves sont nombreuses. On peut jouer seul (contre trois joueurs dirigés par la console) ou à deux. Et la cerise sur le gâteau : de chouettes mots de passe permettent aux joueurs acharnés de reprendre les parties là où ils les avaient arrêtées. *Lecou* !

● Éditeur : Konami
Sortie : début décembre

Pitfall

Quel âge aviez-vous en 1982 ? Si je vous pose cette question, c'est parce qu'Activision sort, pour les fêtes, l'inénarrable Pitfall sur Super Nintendo. Il y a douze ans, Pitfall fut un hit sur la bonne vieille VCS 2600 d'Atari. Si les graphismes de l'époque font maintenant sourire, le plaisir de jeu était géant. Aujourd'hui, il conserve le même esprit que son ancêtre et la réalisation est digne de la fin de siècle. Les animations du héros sont fantastiques ! Ça ressemble à du Disney, ça a le goût du Disney, mais ce n'est pourtant pas du Disney. L'action se déroule dans la forêt amazonienne avec ses mines d'or et ses temples. Les énigmes sont bétons, la jouabilité parfaite et Pitfall va faire un malheur, c'est sûr ! *Activision's not dead* !

● Éditeur : Activision
Sortie : novembre



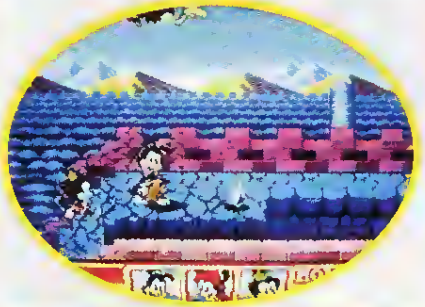
La presse vidéo anglaise en crise !

Lors des six premiers mois de l'année, outre-Manche, les magazines de jeux vidéo ont vu leur lectorat régresser de près de 26 %. *Mean Machines* avec 68 454 exemplaires vendus (*ndlr* : ce qui n'est déjà pas si mal) connaît une chute de 35 %. Ce phénomène touche surtout les deux géants anglo-saxons de la presse jeux, à savoir Future et Emap Images. Prions pour qu'il n'y ait pas de contagion hexagonale !

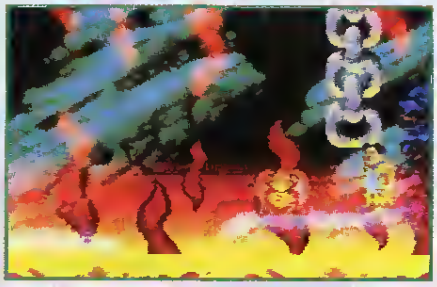
ANIMANIACS

Animaniacs sur Super Nintendo est évidemment la conversion du désormais célèbre dessin animé, produit par Spielberg lui-même (diffusé sur *Canal Plus* dans Décode pas Bunny et sur *France 3* dans Télétaz). Le jeu reprend le même principe que Lost Vickings d'Interplay : grâce aux capacités des deux frères et de leur sœur unique, vous devez parvenir à les faire s'échapper de la citerne d'eau de la Warner Bros qui leur sert de logis. Selon les situations – complètement abracadabrantes, loufoques et délirantes –, à vous de deviner lequel des trois personnages vous permettra d'être tiré d'affaire. Dans ce jeu de plate-forme doublé d'un zeste de réflexion, neuf niveaux vous attendent (trois de plus que sur la version Mega Drive). On attend une version finale de pied ferme !

● Éditeur : Konami
Sortie : décembre



The Flintstones



Voici quelques images d'une préversion des Flintstones sur Super Nintendo. Le jeu n'étant encore pas tout à fait finalisé, nous trouverons 45 niveaux de folie préhistorique dans quelques semaines, une tripotée de sons tirés du film ainsi que des graphismes aux polls. Le tout fait de ce jeu une réussite malgré, il faut le dire, une animation un peu lente sur les bords. Le lancement de cette petite merveille est prévu pour le grand ramassage du Père Noël.

● Éditeur : Ocean
Sortie : début décembre

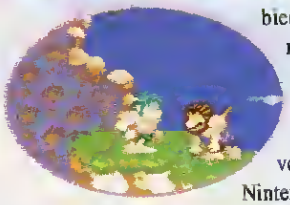
Prehistoric Man

Titus est présent sur tous les fronts et sur celui de la Game Boy. Après la sortie de Monster Max, un jeu d'aventure réflexion, l'excellent éditeur français met les bouchées doubles et nous prépare un jeu de plate-forme délirant. Plongé quelques milliers d'années en arrière, notre héros Caveman (ne riez pas, on ne choisit pas son nom !) se réveille un lendemain de fête. Il a l'œil livide et l'estomac dans les talons. Manque de chance, pendant qu'il roupillait, un gorille lui a vidé son garde-manger. Notre mission consiste à l'aider dans sa quête de nourriture… La réalisation de Prehistoric Man est globalement bonarde. Titus a une nouvelle fois frappé juste !

● Éditeur : Titus
Sortie : novembre

JOE AND MAC III

Bourré de couleurs vives et de scrollings différentiels du plus bel effet (notamment sur le premier plan), Joe and Mac nous explose littéralement les mirettes ! Avec ses huit mégas d'action préhistorique et de plates-formes en folie, notre mission consiste à retrouver la couronne perdue de notre roi



bien-aimé. Pour mener à bien cette très périlleuse mission sur votre Super Nintendo adorée, et se protéger d'une faune particulièrement hostile et sauvage, rien de plus efficace dans cette situation qu'un bon vieux gourdin des familles mais... pendant cette petite balade, on a l'occasion de ramasser bien d'autres ustensiles de défense comme des haches ou des boules de feu (idéales pour les combats à distance). La jouabilité est vraiment sympa et la réalisation n'est pas moins bonne !

● **Éditeur : Elite**
Sortie : décembre

Power Drive

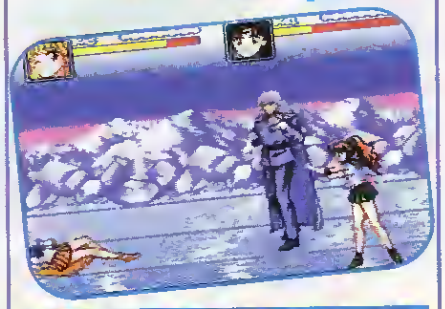
Si vous êtes un fou de Micro Machines sur Super Nintendo, Power Drive (US Gold) devrait pouvoir vous tirer de votre léthargie. Premier contact : le manque de lisibilité est tout à fait sympathique avec une vitesse d'escargot et un nombre ridicule de décors. Tous les types d'épreuves ont été prévus par les programmeurs de Rare (Donkey Kong Country, Cool Spot) sur Game Gear : des rallyes de nuit, sous la neige, c'est une chose brillante, du plus bel effet, sur le sol. Autres particularités : on peut jouer à deux l'écran se scinde à moitié pour chacun, on a droit à des pneus différents, les graphismes intègrent aussi les opinions de jeu et semblent même, parfois, être en 3 dimensions (l'écran scrolle ou pas). Au fil des courses, les voitures s'équipent et il faut les réparer grâce à l'argent gagné dans les précédentes courses. Comme quoi le défi ne se vérifie une nouvelle fois, « Une bonne jouabilité alliée à une difficulté bien dosée, c'est le pied ! » Simple mais efficace.

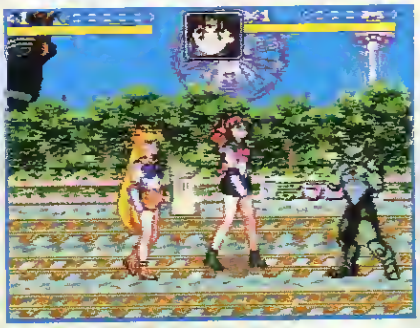
● **Éditeur : US Gold - Sortie : novembre**

Sailor Moon

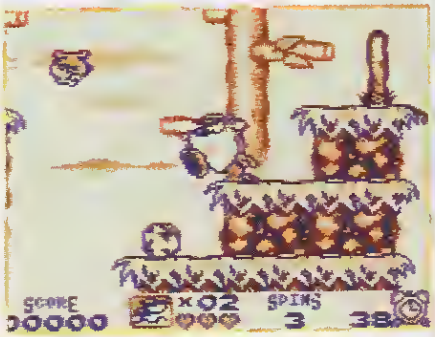
Après avoir connu un succès monstrueux à la télé et dans le monde entier, Sailor Moon pointe enfin le bout de son nez sur Super Nintendo. Il s'agit d'un jeu de baston à la Final Fight qui intègre parfaitement l'histoire du dessin animé. Plusieurs lycéennes (jeunes et jolies), dotées de pouvoirs surnaturels, tentent de stopper des démons venus d'on ne sait où ! Décors éclatants et musiques allécbantes, voilà ce qui vous attend.

● **Éditeur : Bandai**
Sortie : disponible



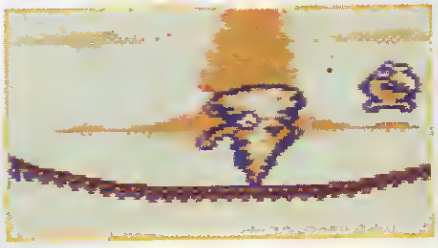


TAZMANIA, LOONELY TUNES 2



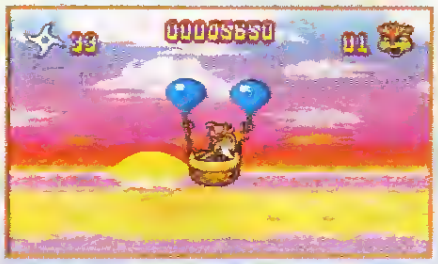
Très en forme, Sunsoft sort une autre licence de la Warner Bros sur Game Boy. Avec un sprite d'une taille respectable et une jouabilité comme on en voit rarement sur la portable de Nintendo, Tazmania est certainement un bon jeu de plate-forme. Comme Daffy Duck, Tazmania est prévu pour un joueur, il comprend des mots de passe et possède un mode <continue> illimité. *Y a bon* !

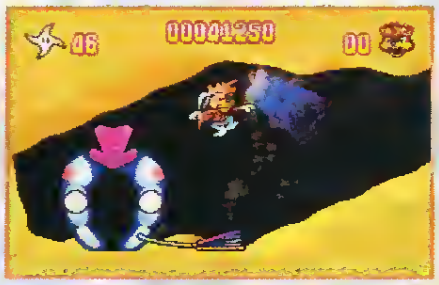
● **Éditeur : Sunsoft**
Sortie : novembre

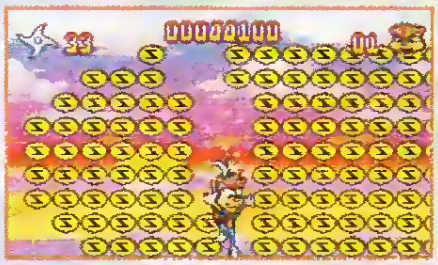


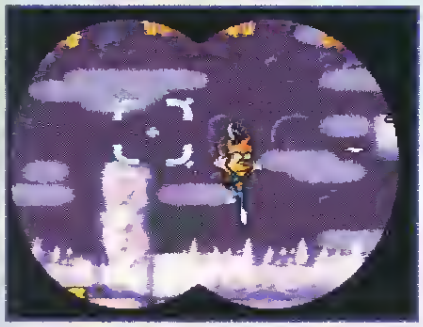
ZERO KAMIKAZE

Programmés tous deux par Iguana Entertainment pour Sunsoft, Zero Kamikaze et Aero the Acro-Bat (1 et 2) partagent le même univers et sans doute aussi les même routines de programmations. Calquée sur celle d'Aero, la maniabilité de Zero l'écureuil est hallucinante. Il dispose d'un double saut très simple à déclencher et de deux autres sauts d'attaque avec les boutons <R> et <L>. L'animation est aussi fluide que rapide. Bref, le plaisir de jeu est au top ! Zero et Aero sont de vieilles connaissances : Zero est le bras droit d'Ektor, l'ennemi irréductible d'Aero, la chauve-souris masquée (comme le concombre). Apparemment tout les oppose, mais lorsque Zero – qui a finalement un bon fond – apprend que la forêt qui l'a vu naître est en train de disparaître à cause d'un faux-monnayeur qui débite les arbres à tour de bras pour fabriquer ses billets... il laisse tomber Ektor et décide de mettre au chômage le faux-monnayeur. Si vous avez aimé Aero première mouture, vous ne serez pas déçus par Zero Kamikaze. Un hit à coup sûr !









● Éditeur : Sunsoft
Sortie : décembre

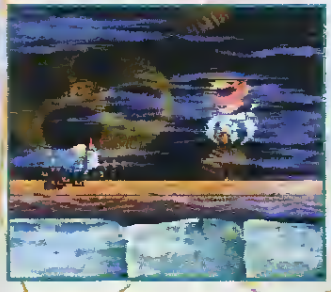
Gametek en plein développement

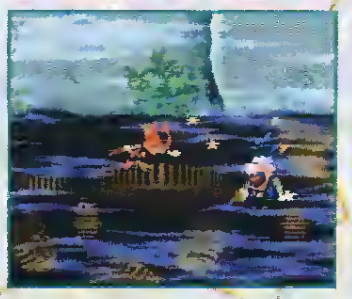
Gametek UK (Royaume-Uni) annonce la création d'une division de développement. Ce nouveau département travaillera principalement sur des projets pour CD-Rom et sur les prochaines consoles telles l'Ultra 64 (Nintendo), la PS-X (Sony) et la Saturn (Sega). Brutal 2000 et Quarantine sont les premiers titres annoncés sur consoles. Quant au CR-Rom, la première vague de titres multimédias, sortie en octobre dernier, comprend *La Nuit des morts vivants*, *Metropolis*, *Toxic Avenger*... que des films culte en somme ! *À suivre de près...*

Aero the Acro-Bat II

Je ne m'étendrai pas longtemps sur ce second épisode. Il est tout aussi bon que le premier mais, en fin de compte, il n'apporte pas de réelles évolutions (si ce n'est des parties de « bonto » pour gagner des 1up entre chaque niveau). Aero, toujours aussi bat, remplie donc sur Super Nintendo. Les efforts d'Aero lors de sa première aventure ont été vains car son ennemi juré, Ektor le fourbe, a été sauvé in extremis par son acolyte et bras droit, nommé Zero Kamikaze. Maniabilité, beauté des graphismes, rapidité de l'animation et créativité sont une nouvelle fois au rendez-vous. Un délice, distribué par Bandai !

● Éditeur : Sunsoft - Sortie : décembre





joy-Stick

AMÉLIOREZ VOS SCORES !

Compatible GAME BOY* NES* et SUPER NINTENDO*

Maniable, précis et sensible au toucher - Montage et démontage simple et rapide

SELECT START

Manzo Bodrone

BON DE COMMANDE

à retourner à **Monzo Bodrone** - 484 Chemin de la Tuilière - 06580 PEGOMAS

Ci-joint mon reglement de 49 FR à l'ordre Manzo Bodrone + 9,90 FR de frais d'envoi

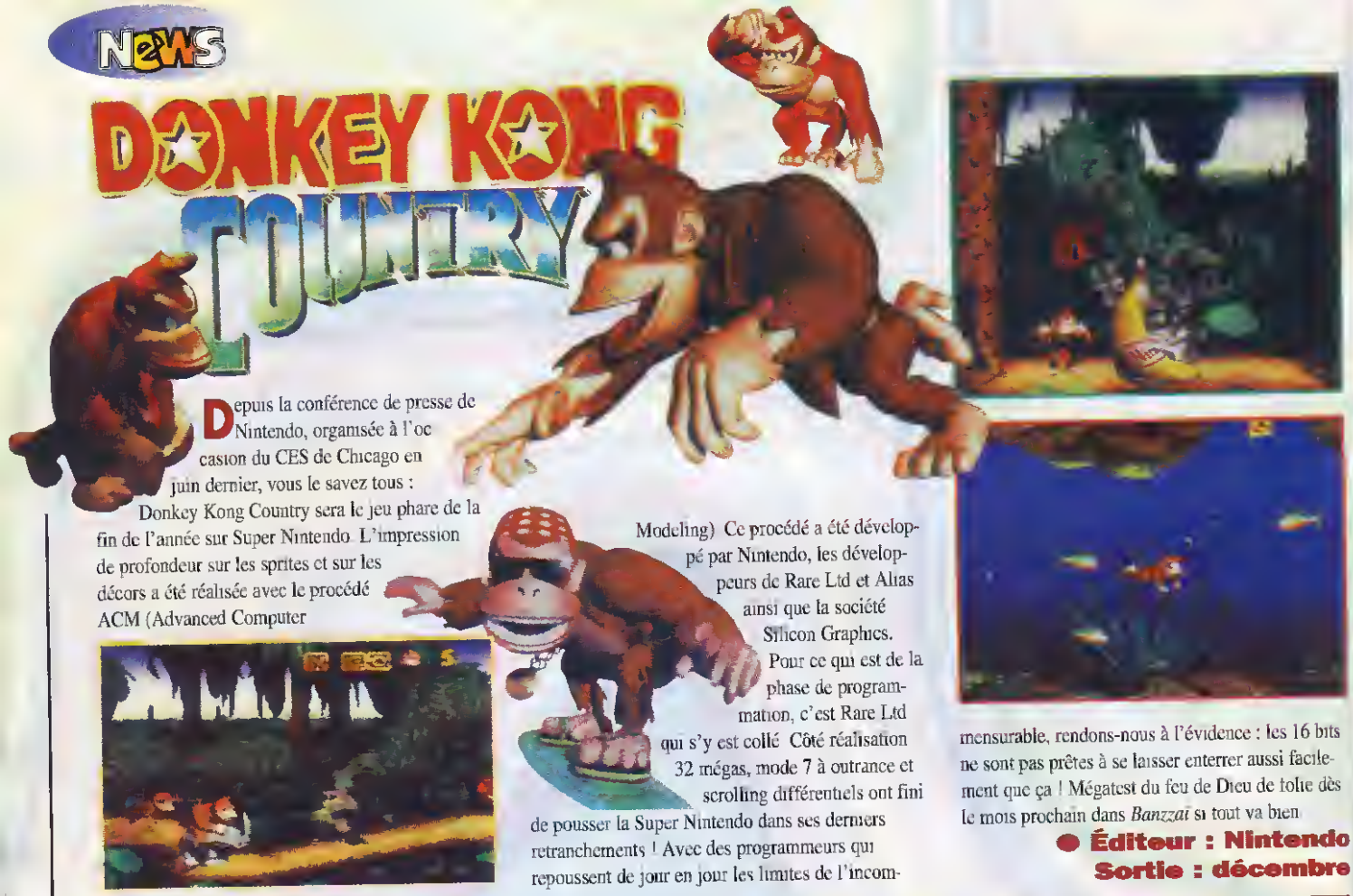
NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Joystick pour GAME BOY ❑ NES ❑ SUPER NINTENDO ❑

Délai de livraison : 15 jours maximum à compter de la réception de la commande

DONKEY KONG COUNTRY



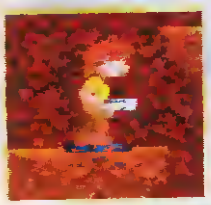
Depuis la conférence de presse de Nintendo, organisée à l'occasion du CES de Chicago en juin dernier, vous le savez tous : Donkey Kong Country sera le jeu phare de la fin de l'année sur Super Nintendo. L'impression de profondeur sur les sprites et sur les décors a été réalisée avec le procédé ACM (Advanced Computer Modeling). Ce procédé a été développé par Nintendo, les développeurs de Rare Ltd et Alias ainsi que la société Silicon Graphics. Pour ce qui est de la phase de programmation, c'est Rare Ltd qui s'y est collé. Côté réalisation 32 mégas, mode 7 à outrance et scrolling différentiels ont fini de pousser la Super Nintendo dans ses derniers retranchements ! Avec des programmeurs qui repoussent de jour en jour les limites de l'incommensurable, rendons-nous à l'évidence : les 16 bits ne sont pas prêtes à se laisser enterrer aussi facilement que ça ! Mégatest du feu de Dieu de folie dès le mois prochain dans *Banzzai* si tout va bien.

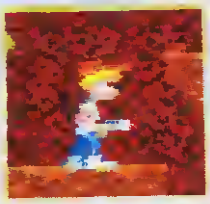
● Éditeur : Nintendo
Sortie : décembre

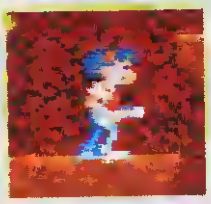
MIGHTY MAX

Cela fait déjà longtemps qu'on vous parle de Mighty Max. Maintenant que j'y ai joué, je peux vous certifier qu'il est bon comme le bon pain. C'est typiquement un jeu de plate-forme : vous choisissez dès le départ entre trois personnages (un gars et deux *gueuzesses*). Ensuite, pour vous frayer un passage à travers les monstres, vous blastez à tout va avec des boules de chewing-gum. Et comme ce jeu est cool, les monstres se réveillent quelques secondes après. Les persos font des bons à rendre jaloux Bugs Bunny. De plus, le *gameplay* est au rendez-vous ! Allô... c'est toi, maman ?

● Éditeur : Ocean - Sortie : novembre







Winter Gold

Vous en avez assez de regarder les athlètes s'exhiber à la télé ? Leurs exploits vous semblent intouchables et leurs muscles vous insupportent ? US Gold a trouvé la solution idéale pour prendre votre revanche, même avec un clope au bec. Winter Gold sur Game Boy vous propose de participer aux Jeux olympiques d'hiver. Au programme : la luge, la descente, le ski de fond, le slalom, etc. Faites gaffe : la neige, ça glisse et c'est froid !

● Éditeur : US Gold - Sortie : novembre

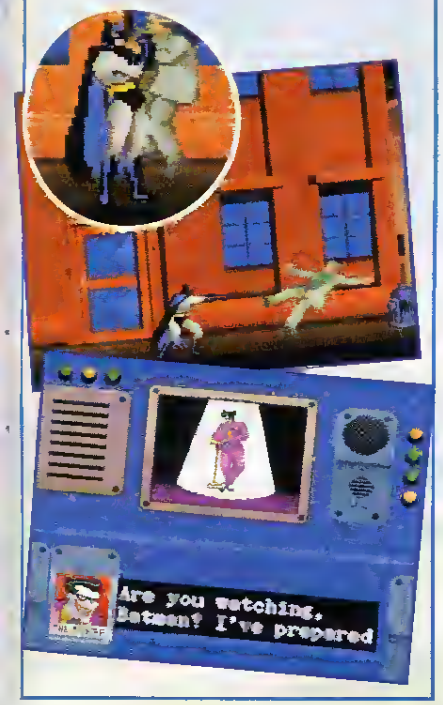
Power Rangers, en album aussi !

Avis à tous les amateurs et collectionneurs d'autocollants : l'album *Power Rangers* des éditions Merlin est disponible, depuis peu, chez tous les marchands de journaux de France et de Navarre. Avec plus de 240 autocollants différents à échanger dans les cours de récré, il y a de quoi faire ! Pour tous renseignements complémentaires ou commandes d'autocollants particuliers, écrivez à Merlin, service courrier, BP 149, 72500 Château-du-Loir.

The Adventures of Batman and Robin

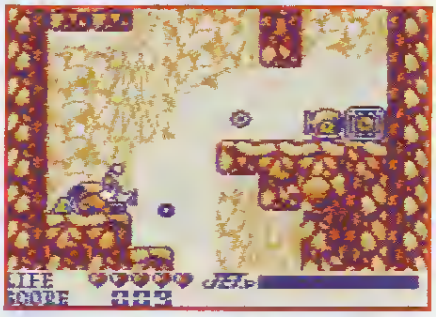
Avec The Adventures of Batman & Robin sur Super Nintendo, Konami nous propose plus qu'une adaptation de film. C'est plutôt une sorte de compilation : tous les acolytes et gros bras de nos deux héros capés sont là pour faire mordre la poussière à Catwoman, au Pingouin, à Double Face, à Monsieur Freeze, au Joker, à Ivy Poison, etc. Ne croyez pas que nous sommes en présence d'un beat'em up bête et méchant. Non, il faut ici parfois faire preuve de stratégie pour s'en tirer, notamment en choisissant le bon équipement au bon moment (lunettes à infrarouges, Batmobile, gaz lacrymogène...). Incontestablement, on est séduit par l'animation d'une fluidité rare et par le mariage des couleurs. Une grande réussite de 16 mégas, avec une utilisation immodérée du mode 7. En test prochainement, sous peu, bientôt !

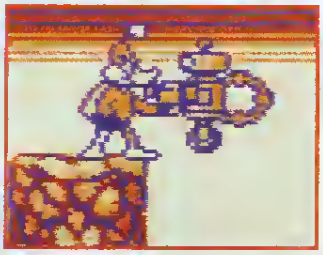
● Éditeur : Konami
Sortie : fin novembre



DAFFY DUCK

Quelques lignes pour vous prévenir de la sortie imminente de Daffy Duck de Sunsoft sur Game Boy. Jeu de plate-forme typique, le sprite de Daffy est particulièrement bien animé et répond à la





moindre sollicitude de votre paddle. Réellement, c'est un délice ! Un mot sur l'histoire, ô combien rocambolesque : Marvin, le martien débilos, s'est mis en tête de détruire notre bonne vieille Terre parce qu'elle obstrue son angle de vue sur Vénus. Rien que ça ? À vous de prendre les choses en main et de sauver la planète bleue. Quoi d'autre ? Prévu pour un joueur... mode <continue> illimité... mots de passe... assez *bonard* quoi !

● Éditeur : Sunsoft
Sortie : novembre

VIRGIN AU TOP 50

Capitol Records, un label musical très connu outre-Manche, propose une compilation sur vinyle et CD des meilleures musiques de jeux Virgin. Tommy Tallarico, qui est notamment l'auteur des musiques de Global Gladiators, Aladdin et Terminator CD, a concocté pour l'occasion une toute nouvelle orchestration de ces hits dont raffolent tous les *aficionados* des jeux vidéo. Le nom de cette compil : *Virgin Games, greatest hits, vol. 1.*

Les Trucs & Astuces par téléphone :

36 70 53 89

Des NOUVEAUTÉS t'attendent !

3 Eyes - Actraiser - Aladdin - Another World - Batman Returns - Blaster Master - Bubsy - Castlevania 4 - Cybernator - Desert Strike - Dragon Ball z 2 - Equinox - Fatal Fury - Flashback - Hook - John Madden Football - Kick Off - Lethal Weapon - Mickey Mouse - Mister Nutz - NBA JAM - Power Blade - Prince of Persia - Ranma 1/2 II - Robocop III - Street Fighter 2 Turbo - Super Empire Strikes Back - Super Mario Bros IV - Tazmania - Wing Commander II - Young Merlin - Zelda III - Zool...

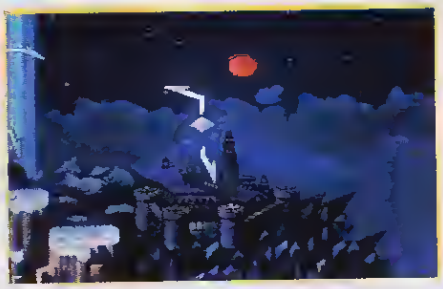
Les Trucs & Astuces par Minitel :

3615 KONSOL

SOULBLAZER

Si vous aimez les jeux d'aventure à la Zelda, une seule chose à faire : vous procurer impérativement Soublazer ! Réalisé par l'équipe d'Enix (à qui l'on doit aussi les Actraiser 1 et 2), Soulblazer est un des must du genre. Votre héros, bien jeune il est vrai, n'a peur de rien ni de personne. Son passe-temps favori : découper en rondelles les créatures qui ont osé envahir son royaume. Chaque lieu que visite notre ami est gardé par un terrible monstre qu'il faut évidemment réduire en bouillie. Car, comme l'a dit un certain McLeod : « À la fin, il ne peut en rester qu'un. » Avec des graphismes exceptionnels et un scénario ultime (content David ?), Soublazer a toutes les chances de faire un véritable carton. En test dans le prochain *Banzzai*.

● Éditeur : Enix
Sortie : décembre



Pac In Time

Non les gars, la Pac Mania n'est pas morte ! Tel un Phœnix déchaîné, elle renaît toujours de ses cendres. Cette fois-ci, le dernier rejeton de cette saga est un jeu super speedé qui renouvelle

le genre plate-forme. Tenez-vous bien ! Nan ? Alors, tenez-vous mieux... c'est ge-nial ! Une quelconque sorcière a osé l'envoyer dans le passé. Pac-Man doit donc traverser les cinq mondes qui le séparent du crabe maléfique (le boss de fin) et de la porte temporelle. Pac Man dispose en tout et pour tout de quatre pouvoirs : le marteau (pour taper et perforer les murs), le tir de feu (pour griller la faune ambiante), la bulle (qui permet de déambuler et de tirer sous les flots) et last but not least, la corde (pour jouer à Spiderman). La finalité étant de jongler entre ces différentes compétences pour se tirer des situations les plus abracadabrantes. Les programmeurs ont tout misé sur la jouabilité. Ils y sont parvenus. En test dans le prochain Banzzai.

● Éditeur : Mindscape
Sortie : décembre

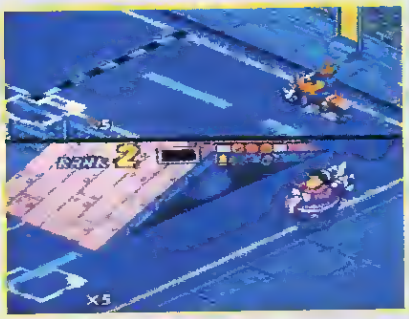
22 V'LA LES FNAC SERVICE !

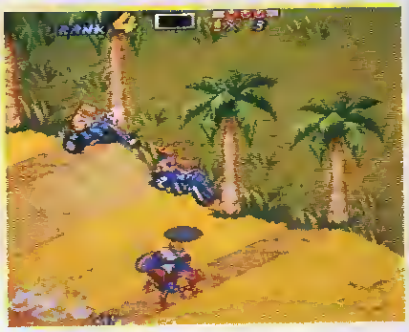
La Fnac Service, premier spécialiste en équipements et travaux photos, propose depuis le 1er septembre dernier une sélection de nouveautés sur Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive et Game Gear. Cette nouvelle concerne 22 des 110 Fnac Service de Paris et sa banlieue. Pour connaître l'adresse du magasin le plus proche de chez vous, composez le 48 57 40 00, une charmante hôtesse se fera un plaisir de vous renseigner...

Biker Mice from Mars

Inspiré directement du dessin animé, qui est diffusé depuis septembre dernier sur *France 2*, Biker Mice from Mars nous propose quelque trente courses de motos toutes plus loufoques les unes que les autres. En fonction des trois persos disponibles (Throttle, Modo et Vinnie), vous disposez d'armes différentes : jets d'huile sur la piste, accélérations automatiques et un tas d'autres armes assez spéciales... Un point positif qui en ravira certainement plus d'un d'entre vous : il est possible de jouer à Biker Mice from Mars à deux simultanément. L'écran se divise alors horizontalement en deux (un pour chacun, c'est logique). De plus, le jeu est vu en 3D isométrique ! Comme dirait notre ami Lion : « On dirait du bon Konami ! »

● Éditeur : Konami
Sortie : début janvier





Tetris 2 s'envole !

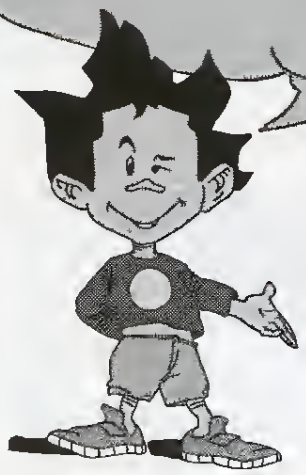
Alors que la campagne publicitaire n'a même pas encore commencé et que le jeu n'est disponible que depuis quelques semaines, les ventes de Tetris 2 sur Game Boy en Angleterre se sont littéralement envolées ! Rob Cooper, le chef des ventes de Nintendo UK, a été agréablement surpris par cette nouvelle. Cependant, il a également déclaré que ces résultats étaient prévisibles, tant les fans du premier Tetris sont nombreux. La France connaîtra-t elle le même engouement ? Premières estimations le mois prochain...

LE KART RIME AVEC CHAMPAGNE !

Il fallait bien que ça nous arrive un jour ! Pour la première fois de la saison, un pilote du team Banzzai Supersonic a franchi la ligne d'arrivée en vainqueur ! Cela s'est passé au Grand Prix de Montesson, dans la catégorie Promostar. Bon d'accord, on a mis le temps, mais il faut dire que Gilles le Boss, pilote du Delphine Kart, possède maintenant un style de conduite digne de Fangio... en plus violent ! Les deux autres pilotes du team ont eu des fortunes diverses. Franky la Terreur a connu autant d'ennuis mécaniques en une course que durant toute la saison. Il termine cependant huitième au classement général ! Quant à Jo la Frite, il doit sa quinzième place à un abruti d'attardé qui n'a rien trouvé de mieux que de lui couper la route alors qu'il luttait pour la victoire dans sa catégorie !

Le Delphine kart (numéro 31) a fait des siennes. Après les deux séances de qualification de la matinée, Gilles le Bass s'est attribué la pole sur la grille de départ de la finale. Après une course mené sur un rythme d'enfer, il s'impose logiquement. Un champion est né !

22... v'la les FNAC SERVICE !



Fnac Service

Fnac Service

- MEGADRIVE
- SUPER NES
- GAME GEAR
- GAME BOY

LE TOP DES NOUVEAUTES PRES DE CHEZ TOI !

75005 PARIS	45 87 05 10	78100 St.-GERMAIN-en-LAYE	39 73 42 12
75007 PARIS	45 55 91 93	92160 ANTONY	40 96 92 25
75009 PARIS	45 15 08 80	92600 ASNIERES	47 93 11 94
75011 PARIS	43 46 54 78	92100 BOULOGNE	46 05 52 81
75014 PARIS	43 22 13 38	92290 MEUDON	46 23 12 23
75015 PARIS	45 77 73 98	92200 NEUILLY	46 24 22 44
75015 PARIS	45 32 09 22	92330 SCEAUX	46 61 33 24
75016 PARIS	42 88 58 70	93100 MONTREUIL	48 59 41 24
75016 PARIS	47 27 58 77	94130 NOGENT/MARNE	43 94 25 97
75017 PARIS	40 54 91 30	94300 VINCENNES	43 74 21 30
75018 PARIS	42 62 81 57	94160 St-MANDE	48 08 22 94

Un cadeau de Bienvenue t'attends

Fnac Service

LE TEEVG

La dernière technologie hardware élaborée par Sports Sciences Inc. est une véritable révolution. Dorénavant, si vous disposez d'une Super Nintendo, vous pourrez swinguer dans votre salon comme à la campagne. Le golf, un des sports les plus aristocratiques et les plus démonstratifs de réussite sociale, se démocratise et devient abordable à tous. Comment ça marche ? C'est une bonne question et je vous remercie de l'avoir posée.

Présenté pour la première fois à Chicago, en juin dernier, le TeeVGolf a démontré que l'évolution du hardware sur console a un bel avenir. Le TeeVGolf vous permet de pratiquer le golf à moindres frais. N'oublions pas que c'est le sport le plus répandu au Japon. Dorénavant, l'équipement est accessible à tous et l'espace a été fortement réduit : vous n'avez besoin que de cinq mètres d'amplitude pour effectuer un drive de plus de 200 mètres.

Aux normes de la fédé !

Le TeeVGolf fonctionne avec une Super Nintendo et une télévision. Il est composé de deux éléments : le club électronique et le socle. De plus, il est compatible avec deux des meilleurs jeux de golf sur Super Nintendo : PGA Tour Golf (1 et 2). Le club est aux normes de la Fédération internationale de golf. Mieux ! il regroupe quatorze club différents ! Le socle regorge d'une électronique capable de gérer toutes vos actions. Si le TeeVGolf est déjà en vente aux États-Unis, on attend toujours sa date de sortie en France. C'est le champion de golf Curtis Strange qui est à l'origine du projet et de son développement. La qualité du TeeVGolf en fait un des hardwares

PGA compatible !

[illegible]

Pour jouer au TeeVGolf, il vous suffit d'avoir le kit ci-contre : le socle, le club, la Super Nintendo, des jeux compatibles avec le système comme PGA Tour Golf (1 et 2). Rassurez-vous c'est très simple et vous deviendrez vite des fous de golf. Quant au prix : incognito !

OLF

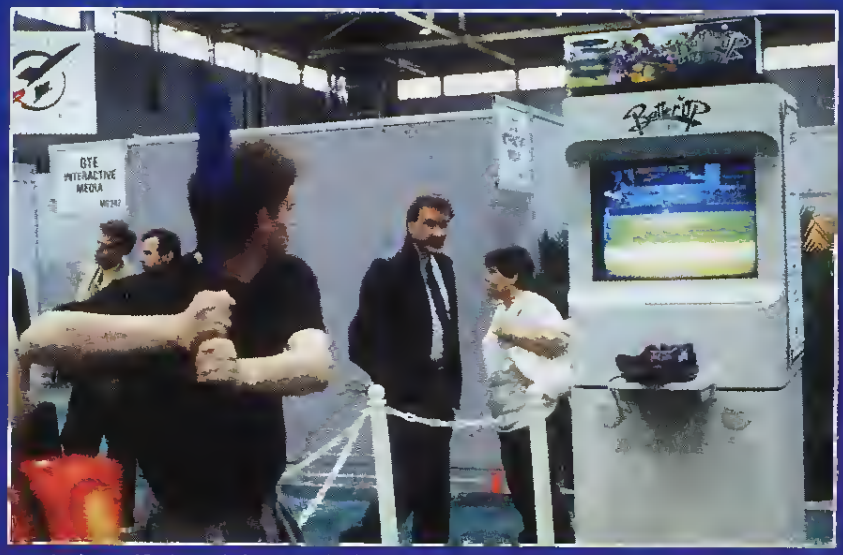
les plus précis du marché. Votre swing doit en effet être impeccable si vous ne voulez pas que la balle s'échoue dans un bunker ou dans une mare d'eau.

Apprenez à jouer au golf

Si le TeeVGolf est à la portée des plus jeunes, ne croyez pas que c'est du tout cuit. De nombreuses heures d'entraînement sont nécessaires pour apprendre à bien jouer. Tout est paramétré : la vitesse de votre swing, le club choisi, l'effet donné à la balle, la zone de frappe sur le club, etc. Un « consultant system » vous conseille même sur le choix de vos coups. TeeVGolf représente une grande avancée dans le hardware sur console ! Réveillez le golfeur qui sommeille en vous...

Oulan Bator

PROCHAINEMENT LE BATTERUP



Après le golf virtuel, le base-ball virtuel ! Les journalistes de *Banzzai* n'ont pas hésité à mouiller leur tee-shirt pour essayer ces nouvelles extensions. Ils ne voulaient plus quitter le stand !

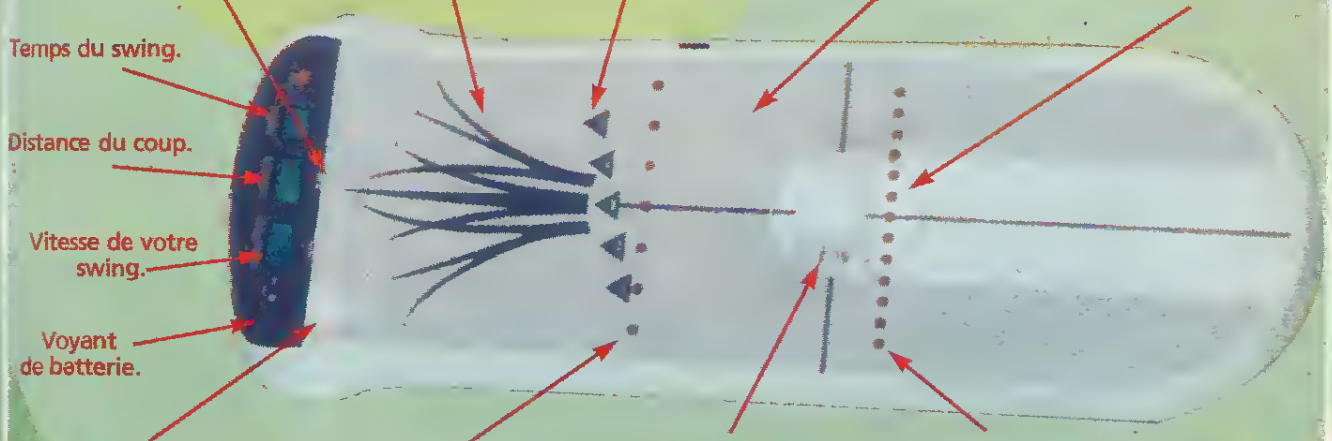
LE TEEVGOLF C'EST SIMPLE COMME UN BON SWING

Pour jouer au golf, il faut un club. Sur un seul club, le TeeVGolf vous propose de programmer les quatorze clubs autorisés pour effectuer un parcours de golf. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à suivre toutes les indications que vous donnent le socle du TeeVGolf. En vous entraînant régulièrement vous deviendrez vite un pro des terrains de golf !

Grip pour gaucher et droitier

Ce club répond aux normes en vigueur (poids et longueur). Les pros du golf ne seront pas dépaysés et les amateurs apprendront dans les règles !

Les 14 clubs en un seul !



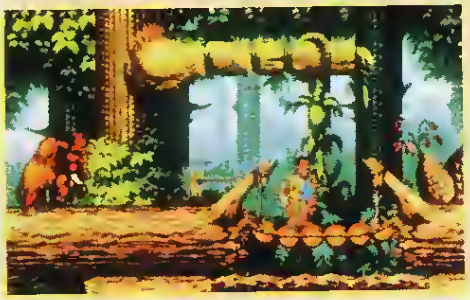
LE BOUT DU

Même si l'ECTS (European Computers Trade Show) de Londres est un peu moins fréquenté que le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago, ce salon des jeux vidéo reflète certainement mieux la tendance du marché européen. Et ce marché devient plus sélectif. Si l'on perd un peu en quantité sur les plates-formes actuelles, on gagne en revanche largement au niveau de la qualité. Les éditeurs se préparent déjà à une dure bataille en prévision de la sortie des nouvelles consoles. Le petit monde des jeux vidéo est sur le point de connaître un nouveau « game boom » ! Une petite déception tout de même : Donkey Kong Country brilla par sa discrétion ! On peut s'étonner que Nintendo n'ait pas profité de ce rendez-vous européen pour nous dévoiler ce qui est censé devenir le hit de cette fin d'année !

SONY

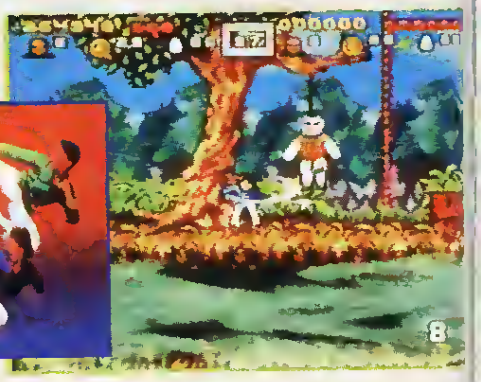
The Flintstones – Super Nintendo

Retrouvez toute l'ambiance du film dans cette aventure riche en rebondissements ! La musique et les voix digitalisées sont directement tirées de la bande originale du film. Tous les personnages des Pierres à Feu sont présents : Fred, Wilma, Pebbles, Dino, Barney, etc. Les graphismes et les animations pleines d'humour sont excellents. Tout laisse à penser que nous retrouverons bientôt ce jeu dans le hit-parade ! Le jeu est également prévu sur Super Game Boy. Sortie annoncée pour décembre.



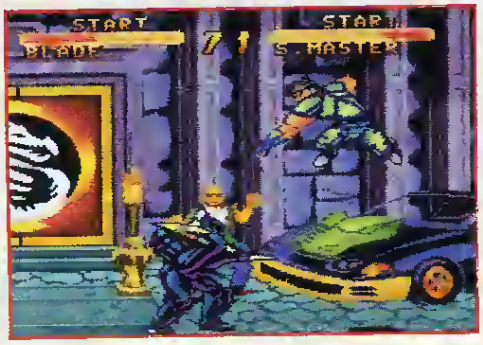
Three Ninjas Kick Back – Super Nintendo

Inspiré du film, Three Ninjas Kick Back est un jeu de plate-forme où il est possible de jouer à deux. Il mélange habilement stratégie, combat et humour ! Vous retrouverez tous les ingrédients du film avec, en prime, l'interactivité ! Pour protéger votre grand-père, vous devrez traverser douze lieux différents comme des forêts, des hôpitaux, des jardins japonais, le château d'Osaka, etc.



Double Dragon 5 – Super Nintendo

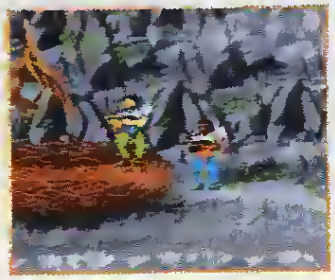
Double Dragon 5 rompt avec toute la tradition. Ce n'est pas un beat'em all comme les versions précédentes. C'est plutôt un jeu de combat en mode <un contre un>. Douze personnages peuvent être sélectionnés. Vous avez la possibilité de modifier en partie leurs caractéristiques. Celles-ci sont la défense, la force et les coups spéciaux. De nombreuses options et des graphismes colorés font de cette cartouche un jeu agréable et très complet.



OCEAN

Jurassic Park II – Super Nintendo

Jurassic Park II ne va pas tarder à arriver sur Super Nintendo et Game Boy. Il est difficilement comparable au premier épisode car totalement différent. Le jeu est particulièrement vaste et non linéaire, ce qui est toujours agréable. Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Sensations garanties à travers les quatorze niveaux exotiques qui composent ce jeu. Sortie prévue en décembre.

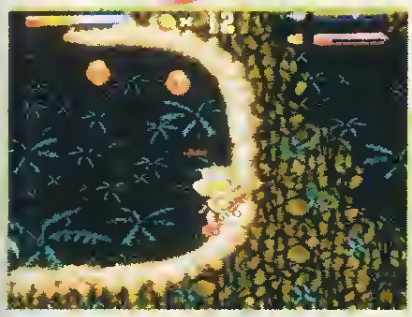


TUNNEL

ACTIVISION

Radical Rex – Super Nintendo

Attention, un dinosaure sur un skateboard, ça dépote ! Votre but est d'empêcher l'extinction de votre race. Pour cela, il vous faudra traverser dix niveaux en skateboard ou en nageant, grimpant, sautant, etc. Un jeu supercool où l'on peut jouer à deux. La sortie du jeu est prévue en décembre.

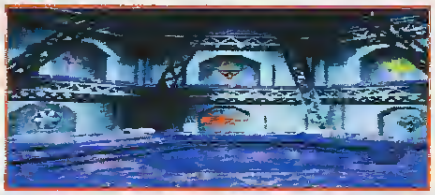


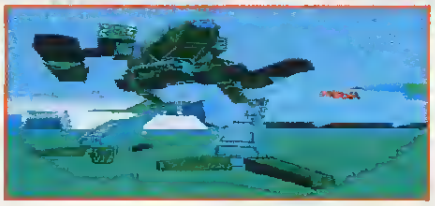
Battletech – Super Nintendo

Battletech est un shoot'em up qui vous met aux commandes d'un robot puissamment armé. Vous disposez de neuf armes plus destructrices les unes que les autres. Vingt-cinq périlleuses missions vous attendent. Celles-ci peuvent être menées dans n'importe quel ordre. Vous avez aussi la possibilité de jouer à deux. L'un s'occupe du pilotage pendant que l'autre essaie de faire le grand nettoyage par le vide. Poussées d'adrénaline garanties...

Mechwarrior II – Super Nintendo

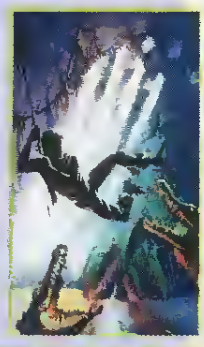
Vous désirez contrôler 100 tonnes de pure hostilité avec suffisamment d'armement pour pulvériser un escadron entier de F-15 ? Vous avez la possibilité de choisir entre seize Mechs et plus de quarante systèmes d'armement ! Des centaines de missions vous attendent, toutes plus destructrices les unes que les autres.





Pitfall : The Mayan Adventure – Super Nintendo

La première version de Pitfall, sortie en 1982, a connu un succès phénoménal. Elle s'est vendue à 7 millions d'exemplaires et a imposé un nouveau style de jeux d'aventure. Cette cartouche de 16 mégas est remplie de graphismes et de sons de grande qualité. Pitfall vous entraîne dans les mines et les temples de la jungle maya à travers douze niveaux non linéaires. Il existe donc plusieurs possibilités pour terminer l'aventure ! Dépaysement et sensations fortes garanties...



Tous les Trucs & Astuces sont sur le

36 70 53 89

ou

36 70 JEUX

Ainsi que des centaines de SOLUCES complètes !

également par Minitel :

3615 KonsoL

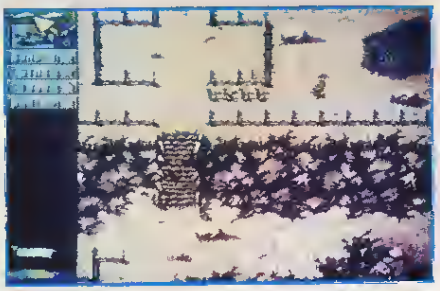
3615 KonsoL, c'est aussi : les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genie...

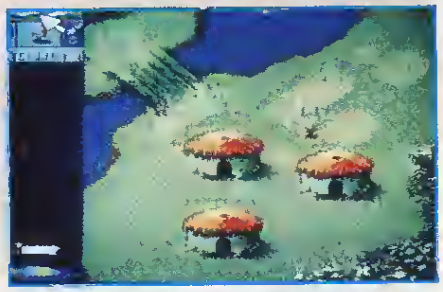
MORTAL KOMBAT 2 le combat continue !!!

VIRGIN

Cannon Fodder – Super Nintendo

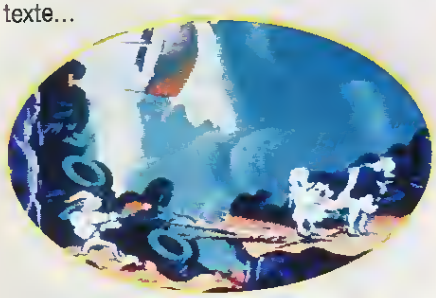
Prenez un peu de Jungle Strike, de Syndicate et de Chaos Engine : vous aurez une idée de ce qu'est Cannon Fodder. Ce jeu a connu un immense succès lors de sa sortie sur PC et Amiga. Vous commandez une petite armée et votre but est d'éliminer un vilain dictateur dénommé El Presidente (pas pour longtemps, croyez-moi). À chaque nouvelle mission, votre équipe s'agrandit et de nouvelles armes sont mises à votre disposition. Un excellent jeu d'action et de réflexion.





Earth Worm Jim – Super Nintendo

Je ne vous dis qu'une seule chose : ce sera probablement le jeu de cette fin d'année (avec Donkey Kong Country). Si je vous dis que c'est Dave Perry qui nous l'a concocté (le programmeur de Cool Spot, Global Gladiators...), vous avez déjà une garantie de qualité. Il est drôle, beau, varié, plein de surprises, etc. En résumé, j'ai rarement rencontré dans ce style de jeu un soft aussi complet. À ne manquer sous aucun prétexte...

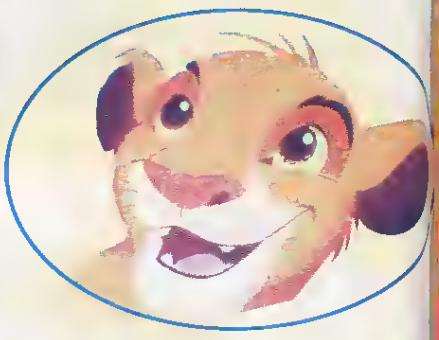


Aladdin – Super Game Boy

Parfois la patience est récompensée, en voici la preuve. Tout le monde connaît Aladdin et le succès qu'il a rencontré sur Super Nintendo. Aujourd'hui, c'est avec le Super Game Boy qu'il nous donne rendez-vous pour notre plus grande joie : une animation superbe, une aventure merveilleuse, un écran vraiment sympathique avec le Super Game Boy pour un grand jeu.

Le Roi Lion – Super Nintendo

Il était prévisible que le trente-deuxième long métrage des studios de Walt Disney donne naissance à un jeu. Les programmeurs de Westwood Studios ont su recréer dans ce soft toute la beauté et l'ambiance du film. Le scénario est le même : vous incarnez Simba le lionceau et vous avez bien des soucis à vous faire pour réussir à devenir, comme votre père, le roi de la jungle. Une superbe aventure qui, j'en suis persuadé, réjouira les petits et les grands. Pénétrez dans l'univers du film ! La magie de Disney a encore frappé...

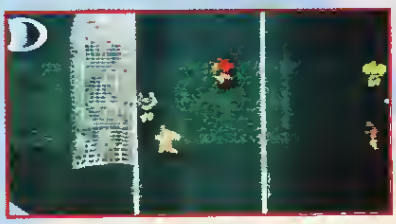


Dragon – Super Nintendo

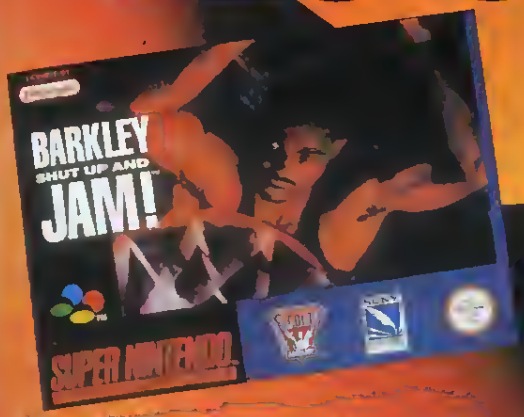
Tous les adeptes de Bruce Lee, et je sais qu'ils sont nombreux, vont en avoir pour leur argent. C'est beau, c'est rapide, il y a plein de coups spéciaux et vous pouvez même engager un combat à trois ! Les adversaires sont coriaces et il vous faudra faire preuve de pas mal de stratégie. Heureusement que parfois un bon petit coup de nunchaku permet de se débarrasser des ennemis les plus collants.

Dino Dini Soccer – Super Nintendo

Après Kick Off, Dino Dini (le père spirituel du foot sur micros et consoles) récidive avec Dino Dini Soccer. De nombreuses options, un toucher de balle phénoménal font de ce jeu un « must » en matière de simulations sportives. Nous avons demandé à Dino Dini en personne la raison qui le poussait à ne faire que des simulations de foot, la réponse fut spontanée : « Je recherche la perfection. » Il n'en est pas loin...



VIVEZ A L'HEURE DES STARS U.S.



BARKLEY SHUT UP AND JAM!

- 1ère véritable simulation de Street Ball.
- Matches 2 contre 2.
- Une atmosphère particulière dans chaque ville des Etats-Unis.
- De nombreuses options stratégiques.

- Une simulation réaliste des tournois de la NHL
- Utilisation du mode 7
- Commentaires en direct
- 16 Meg

BRETT HULL HOCKEY

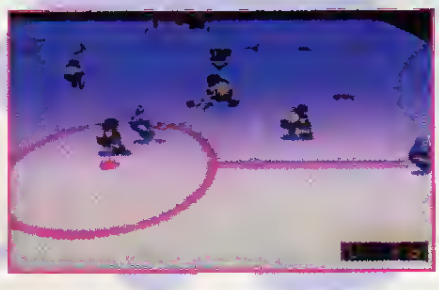
SUNSOFT

Daze Before Christmas – Super Nintendo

Noël sans cadeaux, ce n'est pas Noël ! Alors, quand le Père Noël se fait voler son traîneau ainsi que tous ses jouets, vous vous doutez bien qu'il va tout faire pour essayer de les récupérer afin de pouvoir les livrer en temps et en heure ! Attention, notre cher Père Noël est menacé de chômage technique !

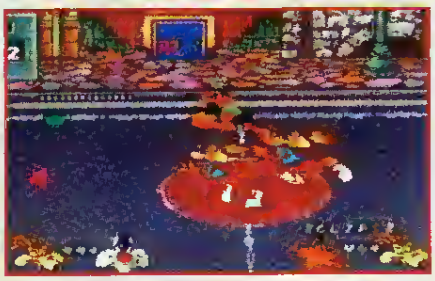
Super Ice Hockey – Super Nintendo

Une excellente simulation de hockey sur glace en perspective et entièrement en mode 7 ! Les sprites sont d'une bonne taille et la vision de l'espace de jeu est excellente. Enfin une simulation qui apporte un peu d'originalité par son approche. C'est précis, beau et rapide... Bref, il n'y a rien à redire !



LT Basket Ball – Super Nintendo

Ça vous branche un p'tit basket ? Moi, oui ! Surtout si on joue avec tous les sympathiques personnages de la Warner Bros ! Attention, ce sont tous de rudes gaillards et il va falloir batailler ferme pour avoir une chance de marquer un panier !

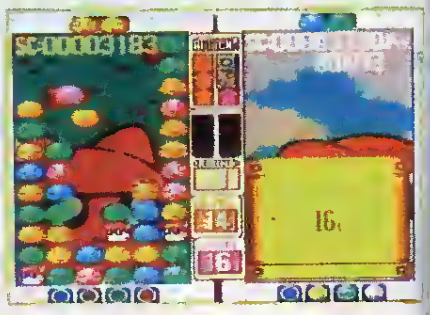


ACME Animation – Super Nintendo

Voilà ! Sunsoft reprend enfin le relais de Mario Paint avec ACME Animation. À une différence près : vous allez pouvoir vous éclater avec les toons de l'espace, venus tout droit de l'écurie des frères Warner. Pour ceux qui ne l'avaient pas encore compris, ACME est un logiciel de dessin où vous prenez la place du créateur tout puissant, c'est-à-dire : moi !

Hebereke – Super Nintendo

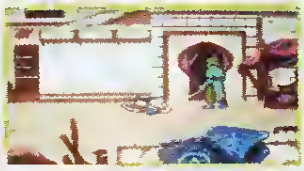
Après Tetris second du nom, Pac Attack et les autres variantes du maintenant célèbre jeu de réflexion, Sunsoft se lance également dans l'aventure. Réflexes et réflexion sont deux choses quasiment indispensables pour ce genre de jeu ! Un jeu aux graphismes sympathiques qui plaira très certainement à tous ceux qui adorent se prendre un peu le tête, et ils sont nombreux. Daltoniens s'abstenir !



PSYGNOSIS

Prince of Persia 2 – Super Nintendo

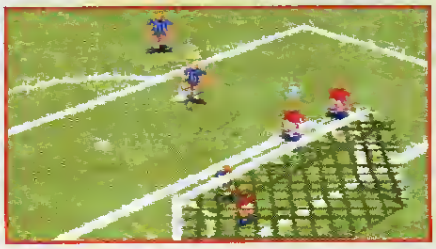
Voici le second volet des aventures du prince de Perse. Les graphismes et les animations sont encore plus soignés. Tous les ingrédients nécessaires pour faire de ce jeu un grand hit ont été réunis. Enfin une suite qui ne déçoit pas ! Je vous garantis des jours, voire même des semaines d'explorations pleines d'exotisme...



DOMARK

Jon Ritman's Soccerama – Super Nintendo

Voici un jeu de football qui devrait en contenter plus d'un ! Il est beau, intuitif et vous avez plus de soixante coups possibles pour taper dans la balle. Vous pouvez sauvegarder vos plus beaux buts afin de les montrer plus tard à vos amis, revoir vos plus belles actions sous différents angles, etc. Mais surtout, vous pouvez jouez à cinq simultanément ! Un jeu qui n'a pas grand chose à envier à ses prédécesseurs...



F1 World Championship Edition – Super Nintendo

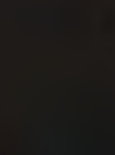
Après F1, sorti en novembre 93, voici F1 World Championship Edition. Les seize circuits officiels de la FISA (Fédération internationale de sport automobile) sont disponibles. Pour rendre le jeu plus réaliste, Domark a pris en compte les performances des vrais pilotes de la saison 1994. Deux vues sont disponibles pour piloter : de l'intérieur du cockpit et de derrière. Sachez enfin que le moindre choc avec un adversaire peut endommager votre bolide !

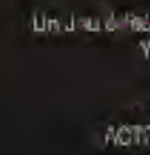
Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...

Le combat des Dieux

Actraiser 2™

Un jeu défini par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion UBI MEDIA
Pour consoles SUPER NINTENDO
© 1992 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo, Super Nintendo Entertainment System
"TM" is a trademark of Nintendo





UBI SOFT
Entertainment Software

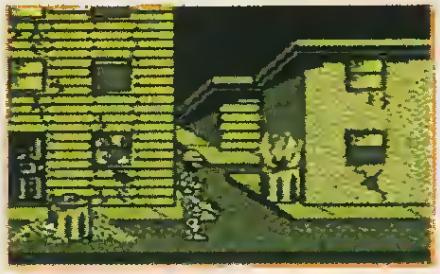
JOUE et GAGNE
Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

APPELLE VITE AU :
36 68 68 77

INTERPLAY

Robocop vs Terminator – Super Game Boy

Il est calqué sur la bande dessinée du même nom ; vous allez devoir voyager dans le temps et traverser un futur sanglant, sous la domination des troupes mécaniques de Skynet. Des hordes de Terminator, de punks, d'araignées et de robots vont tenter de vous mettre des bâtons dans les roues pendant les sept niveaux du jeu. Je suis sûr que vous vous en sortirez... comme d'habitude.

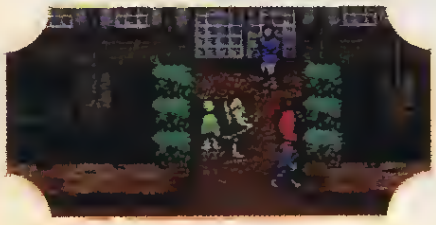


Clayfighter 2 : Judgment Clay – Super Nintendo

Le vilain Mr. Frosy est de retour pour de nouveaux combats plus délirants les uns que les autres ! 24 mégas de pure action, durant laquelle vos chers paddles vont encore en prendre un sale coup dans les boutons ! Un jeu de combat sans sang ni violence gratuite. Unique en son genre...

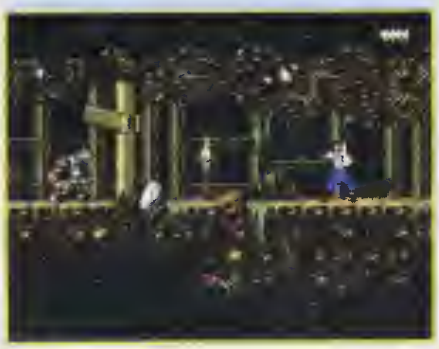
The Lord of the Rings – Super Nintendo

Un conseil : si vous n'avez pas lu la trilogie du *Seigneur des anneaux*, lisez-la ! C'est un véritable chef-d'œuvre. Une fois votre lecture terminée, je suis persuadé que vous désirerez voyager dans les Terres du milieu. Le jeu est fidèle au roman. Votre but est de détruire un anneau qui, à lui seul, a le pouvoir d'anéantir le monde. Une grande aventure à ne pas manquer !



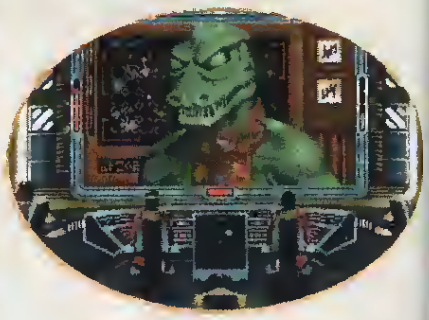
Blackthawk – Super Nintendo

Un jeu d'action/aventure où, une fois de plus, le bien se doit de combattre le mal ! Grâce à la technique du rotoscoping (inventée il y a bien longtemps par Walt Disney), les personnages sont très réalistes. L'ambiance du jeu est renforcée par des sons et bruitages digitalisés qui utilisent le procédé Ardi Sound d'Interplay (à ne pas confondre avec Thierry Ardisson !). Un superbe challenge qui vous obligera à voyager à travers le temps et l'espace.



Star Trek : Star Fleet Academy, The Bridge Simulator – Super Nintendo

Une douzaine de missions vous sont proposées dans l'univers de Star Trek. Vous avez la possibilité de commander trois vaisseaux intergalactiques différents. Vous commencez comme une jeune recrue tout juste sortie de l'école et votre but est de devenir le capitaine du plus beau vaisseau de la flotte. Un vaste jeu, qui vous demandera un certain effort de réflexion pour arriver à concrétiser toutes vos ambitions.



BULLFROG

Syndicate – Super Nintendo

Vous êtes la nouvelle recrue d'un syndicat du crime et vous allez maintenant devoir prouver votre aptitude à le diriger. Toute faiblesse de votre part sera punie de mort ! Cette version de Syndicate (un jeu déjà sorti sur micros) vous propose de batailler pour le pouvoir absolu à travers cinquante nouvelles missions, soit cinquante nouvelles villes à découvrir !

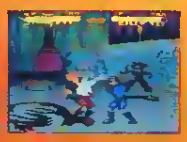
Theme Park – Super Nintendo

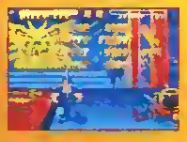
Un parc d'attractions, ça fait toujours rêver ! Aujourd'hui, Bullfrog vous offre la possibilité de construire le parc d'attractions de vos rêves. Mais attention : pas question de passer son temps à s'amuser ! Il va falloir tout gérer parfaitement afin d'attirer un maximum de visiteurs. Quand je dis tout gérer, c'est aussi bien la quantité de sel que vous allez mettre dans les frites que la construction de nouvelles attractions ! Que les gestionnaires lèvent le doigt.

DOUBLE DRAGON™

The Shadow Falls™

L'ULTIME COMBAT!





16 Meg • 1er Beat 'em up des Double Dragon

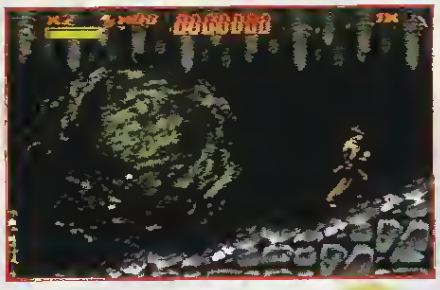
Coups spéciaux et tactiques de combat spécifiques à chacun des 8 personnages

Double Dragon V™ © 1994 Leland Interactive Media. Licenced to Tradewest. © by Leland Interactive Media. Distributed by Sony Electronic Publishing Ltd under exclusive licence from Tradewest, Inc.

JVC

Indiana Jones Greatest Adventure – Super Nintendo

Vous avez de la chance, JVC vous offre trois jeux en un ! Vous retrouvez dans ce soft toute la trilogie des Indiana Jones ! Traversez vingt-huit niveaux dans lesquels vous retrouvez tous les moments forts des différents films. Certains niveaux sont entièrement en mode 7 ! Le tout est accompagné de la musique originale de John Williams. Le jeu a été développé par Lucas Arts : pas de surprises, la qualité est là.



Ghoul Patrol – Super Nintendo

Une exposition sur les fantômes et les *goblins* tourne mal quand soudainement ces derniers reprennent vie ! La Ghoul Patrol va devoir intervenir rapidement pour renvoyer tous ces vilains petits monstres dans les livres d'histoires. Voilà un jeu de plate-forme particulièrement coloré et vaste où vous devez résoudre de très nombreuses énigmes. Vous pouvez jouer seul ou en équipe avec un ami, tout en conservant le même plaisir de jeu.

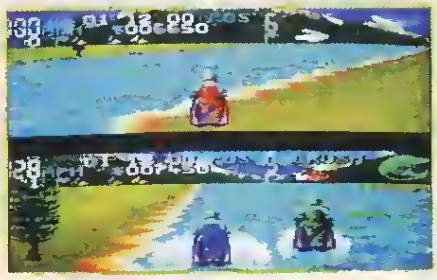
Super Return of the Jedi – Super Nintendo

Voici le volet final de la première trilogie de *Star Wars*. Votre but est, bien entendu, de mettre fin aux agissements de l'Empire. Le scénario du jeu est fidèle à celui du film. La musique est également la bande originale du film composée par John Williams. Alors, si vous acceptez le challenge, que la Force soit avec vous !

GAMETEK

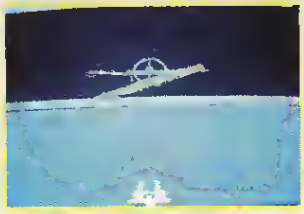
Full Throttle Racing – Super Nintendo

Une simulation de course fort sympathique : elle vous permet de choisir entre une moto ou un jet ski ! Pendant les courses, c'est chacun pour soi. Vos adversaires ne vont pas se gêner pour vous faire sortir de la route ou vous pousser sur un obstacle. À vous d'être plus malin qu'eux... Un vrai challenge qui vous fera traverser les États-Unis de long en large !



Carrier Aces – Super Nintendo

Un cinquantenaire cela se fête et il était normal de voir débarquer un jeu sur la Seconde Guerre mondiale ! Vous avez la possibilité d'incarner soit un pilote japonais, soit un pilote américain. Trois avions sont à votre disposition : un chasseur, un bombardier et un bombardier torpilleur. Avant de vous lancer dans l'aventure, je vous conseille d'effectuer les missions d'entraînement. On ne devient pas un as en cinq minutes ! Vous pouvez faire le choix d'affronter l'ordinateur ou un ami. Le jeu est en mode 7 avec écran divisé. Bref, la guerre n'a jamais été aussi réaliste...



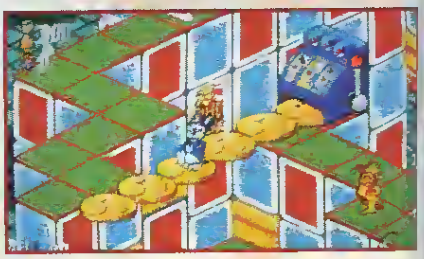
FLAIRS

Oscar – Super Nintendo

Imaginez que vous entriez dans un cinéma où vous puissiez visionner plusieurs films en même temps sur différents écrans et que, en sautant dans l'écran, vous puissiez rentrer dans le film et y participer ! C'est exactement ce qui va arriver à notre cher ami Oscar. Les graphismes sont vraiment superbes. Le dépaysement et le plaisir sont garantis ! Un jeu de plate-forme à noter sur vos tablettes.

Whizz – Super Nintendo

Un jeu de plate-forme en 3D isométriques qui comporte de nombreux niveaux remplis de puzzles. La jouabilité est excellente, ce qui est particulièrement important pour ce style de jeu. Ce soft a bien des chances de devenir un des classiques du genre.



KONAMI
SPARKSTER LA TERREUR,
DES TOONS QUI CARTOONNENT,
DES ANIMANIACS À DEVENIR
ACCROMANIACS.
SPARKSTER®
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE EN OCTOBRE
▲ Sparkster
▼ Tiny Toon ▶
WILD'N WACKY SPORTS
ACME® ALL-STARS
TINY TOON® Adventures
DISPONIBLE DÈS OCTOBRE
▼ Tiny Toon ▶
▲ Tiny Toon
36 68 11 00 .TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE
ANIMANIACS
▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE
SEGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ANIMANIACS characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. TINY TOON ADVENTURES characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami ® is a registred trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd TM & © 1994

TEST

Actrai

Vous vous souvenez d'Actraiser ? Ce jeu mythique, sorti en 1993 sur Super Nintendo, a marqué toute une génération de joueurs en manque d'émotions et d'aventures. Doté d'une réalisation d'enfer, il a donné ses lettres de noblesse au jeu d'arcade aventure. En sera-t-il de même pour Actraiser 2 ?

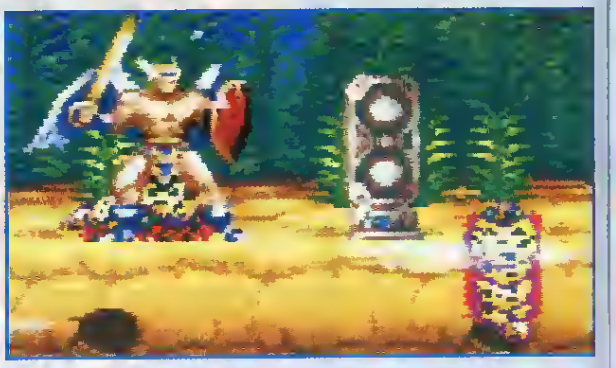
Revenons un peu sur Actraiser (que nous écrirons Act. I, c'est plus court). Le jeu se déroule en deux parties. Dans un premier temps, vous dirigez un ange et votre mission consiste à éliminer tous les monstres d'un royaume en péril. Votre protégé construit des routes, des maisons, etc. pour que la population, dont vous êtes responsable, augmente. Bref, c'est une première partie d'aventure sympa. L'autre moitié du jeu, la partie arcade, ressemble fort à Golden Axe. Vous guidez un chevalier armé d'une épée et vous combattez des hordes de méchants et de monstres, toutes dirigées par le terrible Tanzra. Deux ou trois coups d'épée dans sa tronche et c'est gagné. Vous pouvez enfin vous reposer et faire une bonne sieste...

Réveillez-vous, la bataille reprend avec Actraiser 2 (que nous écrirons Act. 2, c'est plus court) ! Ici, le côté aventure a complètement disparu (enfin presque). Eh oui ! cette suite est totalement « arcadienne » (*ndlr* : qui vient et qui s'inspire de l'arcade, selon *Le Petit Dav illustré*). On ne se bat désormais qu'avec le chevalier pour éliminer Tanzra, revenu du monde des morts, on ne sait comment. Quoi qu'il en soit, ce dernier s'est emparé d'un nouveau pays et élabore de néfastes et vils desseins. Sans faire de chichis, vous allez au combat et vous choisissez un des treize niveaux de ce nouveau monde, représenté par une carte géante vue de haut.

Le bouclier vous protège des tirs et des projectiles ennemis.

Yuzo Koshiro au clavier

La première chose qui attire l'œil du joueur averti, c'est la beauté des décors. Des dizaines de couleurs, un graphisme exacerbé, des tonnes d'animations en arrière-plan... Il y en a pour tous les goûts. Désormais, le chevalier peut effectuer un double saut et piquer comme un aigle sur ses ennemis : on lui a greffé des ailes dans le dos ! Autre fait marquant : les mélodies d'Act. 2 sont absolument géniales. Normal, c'est Yuzo Koshiro qui les a composées. Pour votre culture personnelle, sachez que Koshiro a réalisé celles



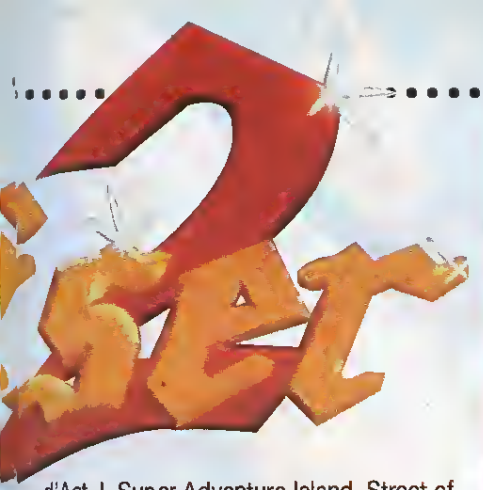
Frappez cette icône et vous obtiendrez un bonus.

LOGITHEQUE

Actraiser I, ça coule de source, ressemble beaucoup à Actraiser II. Le premier volet offre des scènes d'arcades et des musiques plus rythmées. Actraiser II, en revanche, propose de meilleurs graphismes et une jouabilité améliorée. Bref, il y a des avantages et des inconvénients des deux côtés !

THE FOREST !

La forêt est le premier niveau où vous évoluez. Il est conseillé de ne pas foncer comme un malade car les ennemis sont très collants (1) ! Si vous vous obstinez vraiment à marcher sans regarder autour de vous, vous courez à votre perte (2). Bref, suivez mon conseil et vous n'aurez plus de problèmes (3) !



d'Act. I, Super Adventure Island, Street of Rage 1 et 2 (Mega Drive)...
Vers le milieu du niveau, vous rencontrez toujours un demi-boss. Il s'agit souvent d'un animal mythique ou d'un monstre des temps anciens, que vous lapidez en dix secondes. La seconde partie du niveau change un tantinet. Elle offre plus de surprises. Piques acérées, créatures volantes, gouffres sans fin... tout ce que vous avez toujours rêvé de rencontrer sans jamais avoir osé le demander !

Un combat long et difficile

Comme dans tous les jeux d'arcade, vous utilisez des sorts de magie, efficaces contre les empêcheurs de tourner en rond. Grâce à votre habileté, vous n'aurez aucun problème pour trouver le grand maître du niveau. Je tiens à féliciter ici les scénaristes : ils ont crée des boss originaux, beaux et *hard*os à battre. Bref, du bon boulot ! Contre ces monstres, le combat est long et difficile... On n'accède pas à la suite du jeu en claquant des doigts ou en priant !
Pour que notre vie soit plus agréable, les programmeurs ont eu la géniale idée d'inclure dans le jeu des *passwords*. Tous les stages apportent leur lot de surprises et de nouveaux décors.

Toutefois, malgré la beauté des décors et la qualité des mélodies, Act. 2 est une suite

Suite page 32

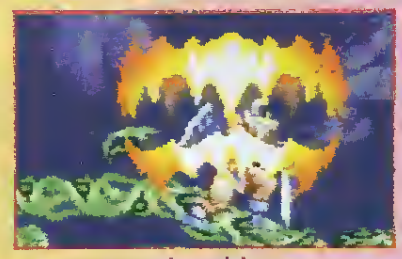
PAR LA GRÂCE DE DIEU !

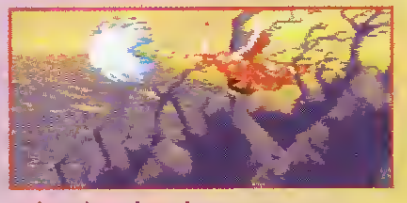
La magie est l'élément essentiel du jeu. Elle vous permet de passer des obstacles réputés infranchissables comme des boss imbattables...

Votre épée est en feu.

Dégagez de l'énergie !

Vous lancez des boules !

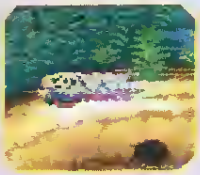

La concentration ultime.

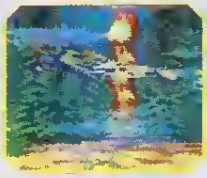

Volez dans les airs...

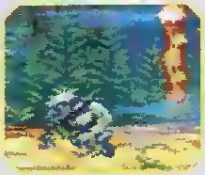
Le piqué de l'aigle.

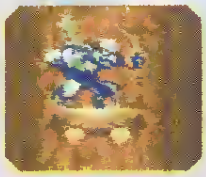
SUS À L'ENNEMI !

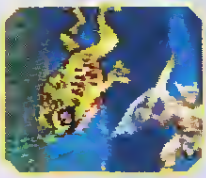
Chaque niveau apporte son propre lot de surprises et ses nouveaux ennemis. Quand on sait qu'il y a une douzaine de niveaux...

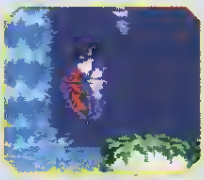

Les mille-pattes sont de la partie.

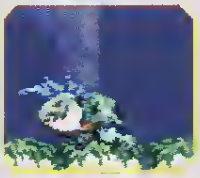

Maman, voilà le moustique géant.

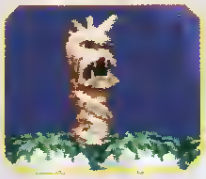

Un gros streum. Il fait peur.

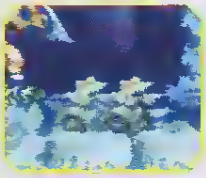

Ce monstre balance des flèches.

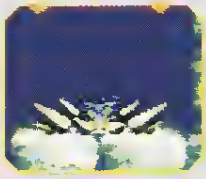

Une grenouille danse devant vous.


Une jolie chauve-souris apparaît.

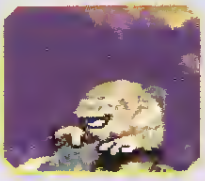

Le poisson qui marche sans arrêt.


Cet ennemi est bizarre, vous ne trouvez pas ?


De bonnes piques pour calmer vos douleurs.


Un monstre incroyable doté de piques.

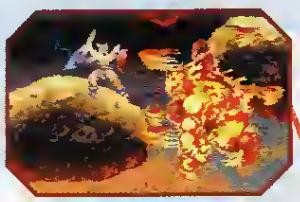
Un beau crâne volant vous sourit !


Si je ne me trompe pas, c'est un cyclope.

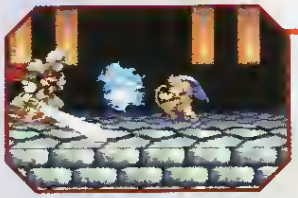
LE MONDE

Il m'aura fallu beaucoup de temp
Mais voilà, ça y est : voici carte complète
La soluce complète, qu

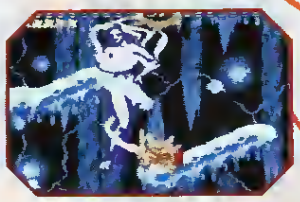
DEMI-BOSS DE DEATH FIELD
Je pense ne pas me tromper en affirmant que ce boss est repris d'Actraiser I.



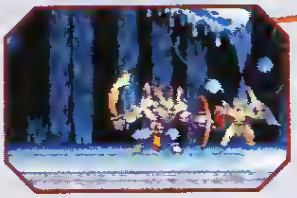
BOSS D'ALMETHA
Avant d'attaquer le monstre, détruisez le tourbillon qui l'entoure.



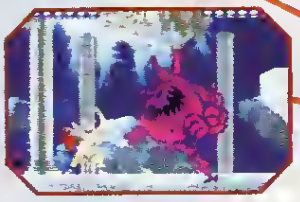
BOSS DE DEATH FIELD
Ce chevalier des temps anciens est rapide comme l'éclair. Restez donc sur vos gardes !



BOSS DE PALACE, ZONE 1
La déesse blanche vous paralyse lorsqu'elle vous touche.

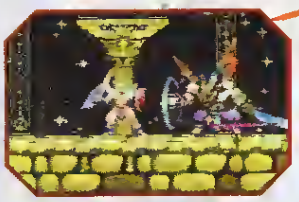


DEMI-BOSS DE PALACE, ZONE 1
La revanche : pour la seconde fois, vous affrontez le loup affamé.

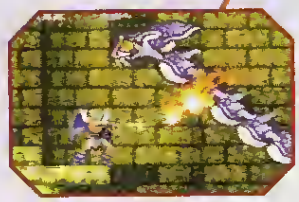


DEMI-BOSS DE PALACE, ZONE 2
Plusieurs nuages se sont rassemblés pour vous !

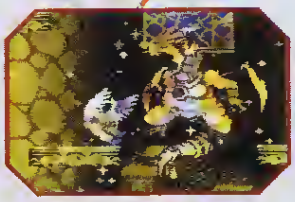
BOSS DE PALACE, ZONE 2
Ce monstre n'arrive plus à dormir depuis que vous êtes sur son territoire.



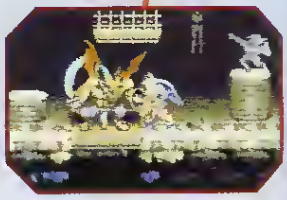
SECOND DEMI-BOSS DE STORMROOK
Ce loup ne cessera jamais de m'étonner. Malgré deux sévères punitions, il revient quand même toujours à la charge.



PREMIER DEMI-BOSS DE STORMROOK
La « môman » du serpent que vous avez battu précédemment fait son apparition...



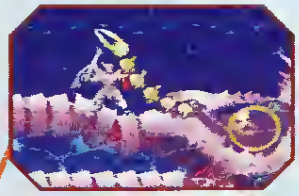
BOSS DE STORMROOK
Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous affrontez un dragon maléfique.



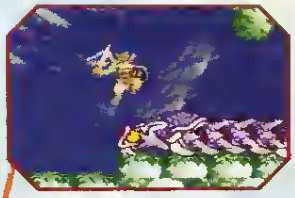
DEMI-BOSS DE GRATIS
C'est la première fois de ma vie que je suis confronté à un loup capable de voler.

DES DIEUX

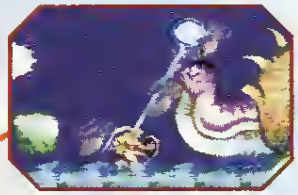
pour réaliser ce chef-d'œuvre...
u jeu, avec tous les boss et demi-boss !
! ! À qui on dit merci ?



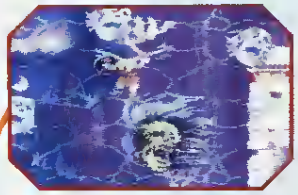
BOSS DE L'ÎLE TORTOISE
Placez-vous au-dessus de l'œil et évitez le tentacule de gauche.



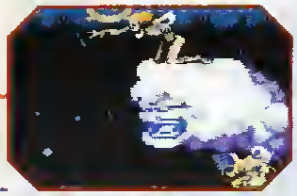
DEMI-BOSS DE BENEFIC
Tssss... Voici le bruit qui annonce la venue du serpent géant.



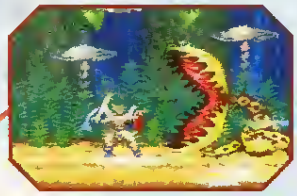
BOSS DE FENEFIC
L'escargot a un point faible, sa tête. Dépêchez-vous avant qu'il ne rentre dans sa coquille.



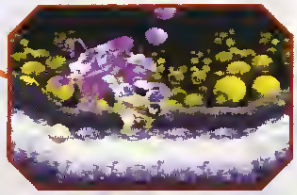
BOSS D'ALTHÉRIA
Pour que la tête de mort cesse de se rapprocher, utilisez votre épée !



BOSS D'INDUSTEN
Si vous lui donnez des coups, il gonfle et tente de vous aspirer.

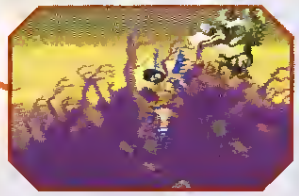


DEMI-BOSS D'INDUSTEN
Le coin est rempli de plantes carnivores qui ne rêvent que d'une chose : vous dévorer.

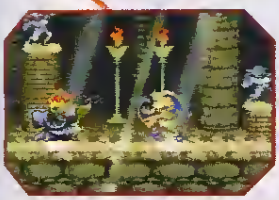


BOSS DE DEMON'S CAVE
Ce monstre bizarre ne veut qu'une chose : votre perte...

BOSS DE MODERO
Dieu, que cet œil est laid. Ce n'est pas avec lui que je passerais mes dimanches.



DEMI-BOSS DE MODERO
Contre cet aigle, il est conseillé d'utiliser toutes les magies.



BOSS DE GRATIS
Les p'tits rois, c'est bien connu, ont toujours plus d'un tour dans leur sac.

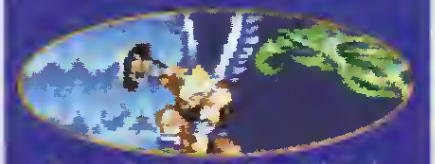
BOSS FINAL !

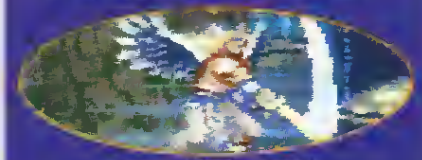
Ça y est, il est là, le maudit Tanzra. J'ai mis du temps, mais je me trouve enfin nez à nez avec lui !

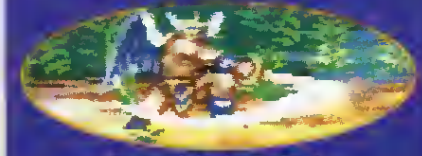
BOSS DE LA TOUR DES ÂMES
La machine volante est très résistante.

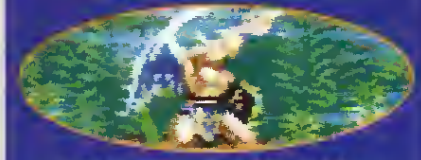
BARBARE PARMI LES BARBARES !

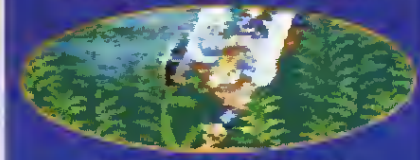
Dans Actraiser 1, vous ne donnez des coups d'épées que de trois façons différentes. Dans Actraiser 2, la jouabilité a été complètement revue et corrigée. On peut désormais frapper de sept manières différentes, le pied intégral complet !

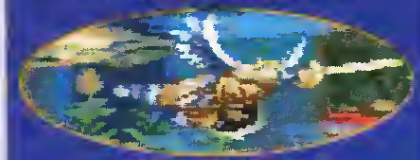

Coup d'épée sauté sur place !


Coup d'épée sauté.


Coup d'épée baissé.


« Frappage » en diagonale...

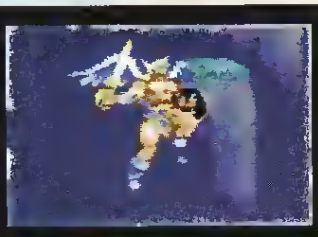
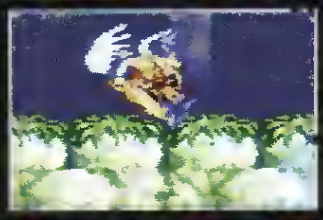

Attaque volante piquée.

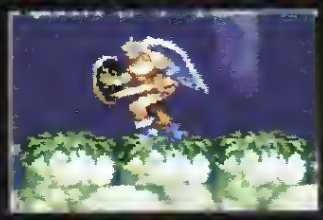
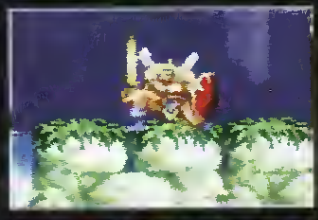

Attaque aérienne !

Simple coup d'épée.

LÈVE TOI ET MARCHE

Même s'il se déplace lentement, vous prendrez plaisir à jouer avec le chevalier. Il peut tout faire : sauter, courir, voler même ! Bref, on ne s'ennuie pas un moment dans Actraiser.

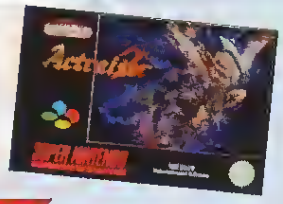
Les graphistes s'en sont donné à cœur joie !

Que demander de plus, si ce n'est la perfection ?

Suite de la page 29

un peu décevante. On reste un peu sur sa faim. Le manque d'aventure se fait quelque peu sentir ! Notez également qu'Act. 2 est sûrement l'un des meilleurs jeux du genre. C'est-à-dire, un top de l'arcade. Découper en rondelles des monstres antiques ou des annemis mystiques, c'est vraiment fantastique. Bref, même si la partie aventure est délaissée, Act. 2 reste un excellent jeu d'arcade qui, j'en souis *actsoloument* sûr, plaira à tous les adeptes du genre, et Dieu sait qu'ils sont nombreux !

Dav



POUR et CONTRE

- ▲ Les graphismes et les musiques sant magnifiques.
- ▲ Bonne idée, les passwords.
- ▲ Le jeu est en français.
- ▼ Plus de partie aventure !

EN RESUME

ARCADE/ACTION
LUDI GAMES – 1 JOUEUR

Actraiser II nous prouve une nouvelle fois que les jeux d'arcade/action ont encore de beaux jours devant eux !

GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	89%
91% INTÉRÊT	

Prix environ 500 F

HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 01 68 57

SUPER NES / SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT	369 F	NBA JAM	409 F
ACTRAISER 2	389 F	NBA SHOWDOWN	379 F
ANIMANIAC	TEL	NBA BASKETBALL 95	TEL
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	NSPN BASEBALL	399 F
CLAYMATES	429 F	OPERATION EUROPE	439 F
CLAYFIGHTER	429 F	PGA TOUR GOLF 2	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	POWER RANGER	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	POPEYE S ADVENTURE	399 F
EQUINOX	399 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
FATAL FURY 2	429 F	PAC ATTACK	349 F
FIEVEL GOWEST	TEL	ROCK N ROLL RACING	399 F
FIFA SOCCER	389 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FI ROC 2	419 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SECRET OF MANA	449 F
KING OF DRAGON	479 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
LEGEND	419 F	STUN RACE FX	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER METROID	409 F
LEMMINGS 2	489 F	SUPER PINBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TETRIS 2	399 F
LUFIA	459 F	TECMO NBA BASKETBALL	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	TURN AND BURN	429 F
MISTER NUTZ	359 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MEGAMAN X	389 F	ZELDA IV	TEL
NHL HOCKEY 94	389 F		

GENESIS / MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	349 F	PELE 2	359 F
COMBAT CAR	349 F	POWER INSTINCT	TEL
COLUMNS 3	319 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	PHANTASY STAR IV	499 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	PIRATE GOLD	359 F
DUNE 2	399 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
FATAL FURY 2	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FLINK	TEL	RAGNACENTY	389 F
FIFA SOCCER	349 F	REBEL ASSAULT	TEL
FORMULA ONE	389 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
INCREDIBLE HULK	399 F	SONIC 3	389 F
KING OF MONSTER 2	419 F	STREET OF RAGE 3	419 F
LANDSTALKER	399 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	SHINING FORCE II	TEL
MARIO ANDRETTI	389 F	SHADOW RUN	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	TITI ET GROSMINET	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F	URBAN STRIKE	TEL
MEGA BOMBERMAN	TEL	VIRTUA RACING	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	VIRTUAL BART	399 F
NBA SHOWDOWN	389 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
NBA JAM	389 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
NHLPA 95	TEL	ART OF FIGHTING	419 F
OPERATION EUROPE	439 F	ECCO THE DOLPHIN 2	TEL
OUT RUNNER	349 F		

GAME GEAR

DONKEY KONG	279 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F

GAME BOY

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	REBEL ASSAULT	369 F
DARK WIZARD	369 F	RISE OF DRAGON	379 F
DRAGON'S LAIR	429 F	SHINING FORCE	449 F
JURASSIK PARK	399 F	TOMCAT ALLEY	399 F
MEGA RACE	359 F	WORLD CUP USA 94	379 F
MORTAL KOMBAT	319 F	CLIFFANGHER	359 F

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	**399 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F

MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS) :

FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES, ALORS VIENS AU CLUB C'EST **GRATUIT**

Participation au frais de port 25 F.

BOUTIQUES AGREES HARWEST GAMES : RENSEIGNEMENT AGREMENT AU 78 01 68 57

VIDEOTEC
22, rue Pasteur
69190 SAINT FONS

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARDAIGNE
74700 SALLANCHES

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES BP 30 69631 VENNISSIEUX CEDEX TEL. 78 01 68 57

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : .../...
NUMERO : .....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

TEST

SHAQ FU

J'ai trouvé un sens à ma vie ! Jusqu'ici, je pensais que c'était de tomber amoureux de tout ce qui porte une jupe et des cheveux longs ! Malheureusement, une rencontre avec un géant de 2,16 m et de 136 kg m'a prouvé le contraire : je suis sur Terre pour combattre. Merci Shaq Fu !

Street Fighter, Fatal Fury, Mortal Kombat et tous leurs petits frères sont passés entre mes mains agiles et expérimentées. Un nouveau concurrent entre aujourd'hui en lice. Il paraîtrait même que c'est le jeu de combat de l'année... Nom de code : Shaq Fu. On vous en a déjà parlé dans les news des derniers *Banzzaï*. Et pour cause : c'est la première fois qu'autant de moyens sont mis en œuvre pour un simple jeu de baston. Tout d'abord, le personnage principal n'est autre que Shaquille O'Neal, le basketteur le plus célèbre du moment. Moyennant quelques pièces d'or, le grand Shaq a accepté de se faire filmer sous toutes les coutures pour devenir un sprite qui se fritte avec d'autres. Les autres sont constitués par le staff de Rémy Julienne, le roi de la cascade. Ses cascadeurs ont déjà fait leurs preuves dans pas mal de films d'actions (les *James Bond* notamment). Pour mixer le tout, Delphine a même utilisé des stations de travail Silicon Graphics, genre c'est du sérieux. Bref, derrière Shaq Fu, il y a du pognon en pagaille, des moyens monstrueux et une pub conséquente. Mais est-ce vraiment « le jeu de combat de l'année » ? Le travail réalisé par Delphine est gigantesque : première remarque, les sprites ont une taille légèrement en dessous de la moyenne et les coups sont animés à la perfection, ce qui ne m'a pas dispensé d'in-

Voici l'écran <versus> sur lequel vous pouvez choisir votre combattant ainsi que le décor avec les boutons <L> et <R> du paddle.

Dans Shaq Fu, on peut jouer à deux avec le même personnage. Ici, les deux Shaq se collent une volée pour le plaisir des yeux. Vous ne trouvez pas que les sprites sont superbes ?

C'est la carte sur laquelle vous vous baladez en mode <story>. Elle ne sert strictement à rien mais est très jolie.

LOGITHEQUE

Vous voulez vraiment du jeu de baston : Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Fatal Fury, Mortal Kombat, Fighting Spirit, Ranma, Turtles Fighter... Bref, c'est un domaine où la Super Nintendo excelle. Shaq Fu se démarque par la personnalité de son héros.

Taille : 2,16 m
Poids : 136 kg
Âge : 22 ans
Origine : États-Unis

SHAQUILLE

Vous l'avez évidemment tous reconnu : c'est le prince des playgrounds et le roi en titre de la NBA, la fédération de basket américaine. Passionné de jeux vidéo et de sports de combat, il se bat aujourd'hui parce qu'il ne peut faire autrement.

1 • La scie circulaire volante est vraiment très lente et trop dure à réaliser. Mais quel effet !

2 • Le pied enflammé n'a aucune autre utilité que de chasser les mouches. Joli, non ?

Sett contre Rajah, le match ultime. De toutes façons, comme pour les autres matchs, il faut y aller à la bourrin.

Ici, et en exclusivité mondiale, Sett le mort vivant nous réalise sa version personnelle de la comète de Halley !

vestir dans un téléscope ! Quand je dis bien animé, c'est parce qu'on a utilisé la technique dite de rotoscoping. Vous avez vu Flashback ? C'est bien animé, non ? Eh bien, Shaq Fu c'est encore mieux ! Avec une nuance tout de même : les démarches et les sauts des personnages paraissent un peu moins bon par rapport à la qualité du reste.

Taille : 1,57 m
Poids : 58 kg
Âge : 23 ans
Origine : Cimotha

KAORI

À cause d'un superbe anneau magique, elle est maintenant obligée de combattre sous les ordres diaboliques de Sett la momie vivante. Elle fait aussi la cuisine et le ménage à temps partiel. Il paraît même que depuis que Lion a testé Shaq Fu, elle lui fait le café tous les matins.

1 • L'ouragan qui se déplace 2 • Lancement de bombe par terre. 3 • Lancement de sort magique. 4 • Disparition, réapparition et hop !

LES CHUTES D'EAU ULTIME DE LA MORT QUI TUE VRAIMENT

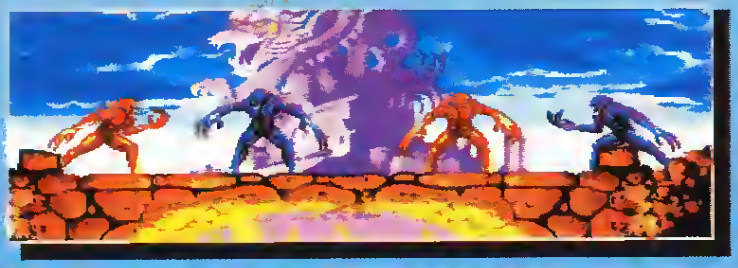
Le territoire préféré de Kaori est une très belle montagne avec une très belle chute d'eau au premier plan. En réalité, c'est vraiment un magnifique décor : il est digne de la plus redoutable des combattantes. C'est dans ce cadre bucolique qu'elle exprime toute la quintescence de son art.

BEAST

Cette espèce de chose étrange, et à l'aspect visqueux, a été créée par Sett à partir de son ombre. On ne se refuse rien du côté de l'empire du Mal. Même pas Beast, qui est par ailleurs un combattant d'une vivacité surprenante !

Taille : 2,05 m
Poids : 205 kg
Âge : éternel
Origine : inconnue

1 • Crachement de boules de feu de la mort.
2 • Crachement de flammes qui brûlent.
3 • Le cri qui tue. Yarglahiiiie !



LE PONT AU-DESSUS DE LA LAVE QUI EST TRÈS TRÈS CHAUDE

Voici l'endroit de prédilection dans lequel l'abominable Beast aime « marraver » et terroriser tous ses adversaires. C'est vrai que ce lieu réveille en lui son instinct de tueur avide du sang de ses adversaires. Et, comme les couleurs, les goûts ne se discutent pas...

En ce qui concerne la maniabilité – un élément primordial dans un jeu de baston –, c'est un peu juste. Ainsi, on note un léger temps de retard entre le moment ou on appuie sur le bouton et celui où le personnage effectue le coup. Peut-être que les graphismes prennent un peu trop de place en mémoire ? C'est dommage car les programmeurs ont été aidés par les champions californiens de Street Fighter, c'est à se demander si ces derniers savent vraiment jouer (oui, oui, c'est un défi !).

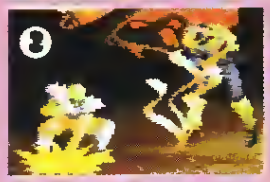
S'exploser à deux !

Shaq Fu a été doté d'une maniabilité différente de ses confrères. Ainsi, il relance l'intérêt du jeu et seuls les joueurs émérites, que vous êtes, seront à même de juger de sa qualité. Il est vrai que les décors sont magnifiques. Cependant, il n'y en a que six pour seulement sept personnages. Même reproche que dans Mortal Kombat II,

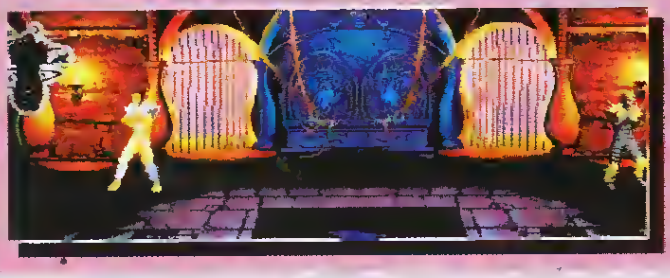
SETT

Entité d'une ancienne et millénaire force maléfique, Sett a été battu et enfermé dans une tombe il y a très longtemps. On ne sait pas encore par quel moyen cette vieille momie a réussi à s'échapper. Tout ce que l'on sait aujourd'hui, c'est qu'il est de retour et qu'il n'est pas content.

Taille : 2,05 m
Poids : 106 kg
Âge : 3 000 ans
Origine : indéterminée



1 • Crachement de boules de feu.
2 • Crachement de flammes.
3 • Le cri qui tue. Yarglah !
4 • Super combo de la mort à donf !



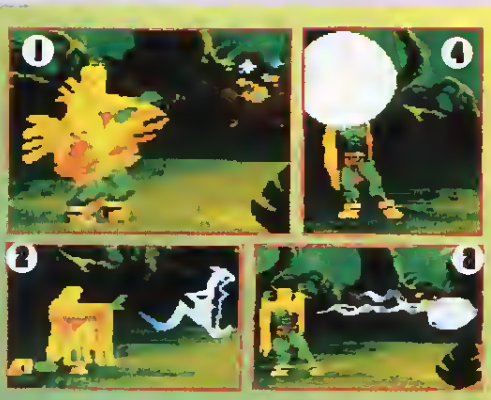
LE TOMBEAU DE SETT QUI EST AUJOURD'HUI DE RETOUR

Au fond de cette salle obscure, on peut distinguer la porte d'entrée de la tombe où a été enfermée l'abominable mort vivant durant des siècles. Au tout premier plan, c'est la piscine dans laquelle il aime faire toutes ses ablutions matinales avant de combattre pour le plaisir.

MEPHIS

Ancien élève de l'affreux en bandelettes, c'est bien de Sett dont il s'agit, ce sombie mâtiné de sorcier est un fan de David Copperfield. En effet, il utilise aussi bien la magie pour attaquer comme pour se défendre. Cela nous offre un des combattants les plus spectaculaires de Shaq Fu. N'hésites pas un instant, le mal est en lui !

Taille : 1,68 m
Poids : 83 kg
Âge : inconnu
Origine : inconnue



1 • Alors là, il lance de la poudre.
2 • Alors là, il lance un sort.
3 • Alors là, il nous fait l'arc électrique.
4 • Alors là, il lance la foudre.

LES REINES MYSTIQUES

Un décor qui fait froid dans le dos : les graphistes sont un peu malades sur les bords. Mais on ne leur en veut pas une seconde, ça c'est sûr. Ce décor est un des plus réussis du jeu. Tout y respire déjà les prémices du combat et de la violence sourde qui est en nous...

Match miroir entre les deux Rajah. Des coups d'épée vont se perdre, ça c'est sûr...

les combattants possèdent tous les mêmes coups de base, en revanche les coups spéciaux sont légion. Tous ont, en plus, exactement la même attitude de boxeur. L'intérêt principal de Shaq Fu est de pouvoir s'exploser à deux joueurs.

Sur un air de Rap

Le mode <story> est très marrant car vous choisissez le prochain lieu de combat sur une carte du monde parallèle. Dommage qu'il soit un peu facile à boucler... De plus, le scénario est lui aussi très rigolo. Shaq se retrouve au Japon pour un concert de rap ! Il se paume dans une rue et tombe dans une échappe, un peu comme dans *Gremlins* (un excellent film d'ailleurs). Un petit vieux l'accueille et l'envoie dans le Second monde pour délivrer un gamin. Enfin une histoire qui tient debout, ça fait

La belle contre la bête : à votre avis, qui va sortir vainqueur de ce terrible duel ? Seul l'avenir nous le dira...

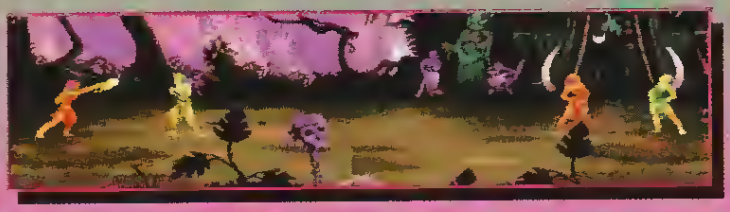
Ne vous laissez pas distraire par le décor et restez concentré sur le combat. Le moindre faux pas et c'est la mort.

Taille : 1,70 m
Poids : 72 kg
Âge : 27 ans
origine : Haïti

VOODOO

Son boulot consiste avant-tout à pourchasser les ennemis de Sett. Pour cela, elle utilise la magie vaudou qui est son passe-temps préféré depuis sa plus tendre enfance. Il faut dire qu'elle excelle dans la magie et que ses coups spéciaux valent le détour (ça dépend de quel côté on se place, bien évidemment). À la rédac, on l'aime bien, et vous ?

1 • La poupée vaudou ultime.
2 • Le tremblement de terre de l'apocalypse.
3 • Le vautour qui vole dans les airs.



LA FORÊT ENCHANTÉE

Ça, c'est la forêt sacrée où est née Voodoo. Derrière, on peut apercevoir les nombreux adeptes de sa secte qui l'applaudissent et l'encouragent. On ne pénètre pas ici sans une certaine crainte des esprits du mal qui rôdent.

plaisir ! Pour en revenir au jeu, sachez que deux choix de vitesses vous sont proposés : très lent et très rapide. Je reviens quand même sur les décors qui sont franchement très beaux, même s'ils sont un peu statiques, on les verrait bien accrochés sur un mur en guise de décoration. Les bruitages quant à eux sont plutôt discrets, tout comme les musiques.

Shaq est le seul humain !

Les coups spéciaux, très beaux au demeurant, sont un peu long à venir. Enfin, ce n'est pas grave : n'est pas Capcom qui veut... Pour conclure, je vais vous présenter les sept personnages que vous offre le mode <versus>. Au fait, il n'y a pas de combattants cachés, ni de boss supplémentaires à

Voodoo court d'une très belle façon. En effet, elle se transforme carrément en pit-bull pour mordre son malheureux adversaire.

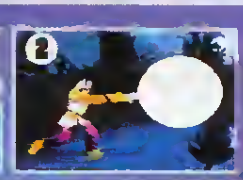
Dans Shaq Fu, tout commence comme au cinéma

Une intro avec de belles images pour la présentation. Shaq se perd dans une boutique jap. Il se retrouve projeté dans le monde des oufs. Restez calme et gardez votre contrôle. Même si l'histoire est dénuée d'intelligence, les dessins restent tout de même somptueusement beaux. N'est-t-il pas vrai ?

RAJAH

Taille : 1,78 m
Poids : 105 kg
Âge : 38 ans
Origine : second monde

Ce prince arabe n'est pas le prince de perse mais il est plein aux as. Il se bat pour le plaisir et pour passer le temps. Il utilise deux sabres remarquablement aiguisés en guise de prolongement des bras. Méfiez-vous, il aime particulièrement le combat au corps à corps et ses coups sont souvent mortels.



1 • Lancement d'épée grave.
2 • Grosse boule supergrosse.
3 • Boule de feu sur le sol.

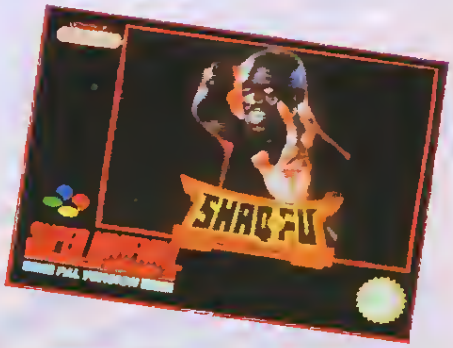
LE MARCHÉ ORIENTAL

Alors là, c'est superbeau ! Si vous n'êtes pas d'accord, je ne peux plus rien pour vos yeux. Si vous voyez ce que je veux dire ! Pour moi, c'est aussi le décor idéal pour une bonne et ultime « marave » avant de rentrer se coucher dans les bras de Morphée...

Les ennemis de toujours, Shaq et Sett. Un seul sortira vivant : ça risque d'être gravement passionnant.

sa mettre sous la dent... Shaq est le seul humain du lot. Kaori est une *meuf* du genre chat sauvage mais en plus gracieux, c'est aussi une combattante assez redoutable ; Beast est le servant du dernier boss, c'est une vieille bête sur le retour qui est assez collante ; Sett est une momie qui sert de dernier boss, elle ne sort de son tombeau que tous les 100 ans alors ne la ratez pas ; Mephis est un sorcier diabolique qui met sa magie au service exclusif du mal ; Voodoo utilise la magie vaudou pour sa défendre ; et Rajah est un prince arabe qui manie le coupe-choux à la perfection, méfiez-vous. Pour sûr, vous allez certainement vous fendre la tronche avec ses personnages venus d'ailleurs (ils sont en tous cas mieux habillés que ceux de Mortal Kombat II). Voilà, voilà, voilà, sachez encore que la réalisation plus que réussie de Shaq Fu vaut à elle seule le détour. Le plaisir est en plus...

Lion très fatigué.



POUR et CONTRE

- ▲ Très beaux décors.
- ▲ Très belles animations
- ▲ Manier Shaq Fu, c'est super.
- ▼ Sprites pas assez gros.

EN RESUME

BEAT'EM UP
OCEAN – 1 À 2 JOUEURS

Ocean, pour son premier jeu de combat, a vraiment réussi. Shaq Fu, c'est fou !

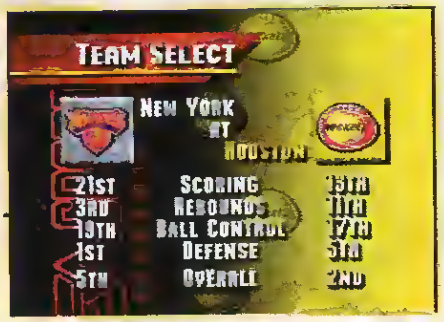
GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	90%

Prix environ 500 F

TEST

NBA 95

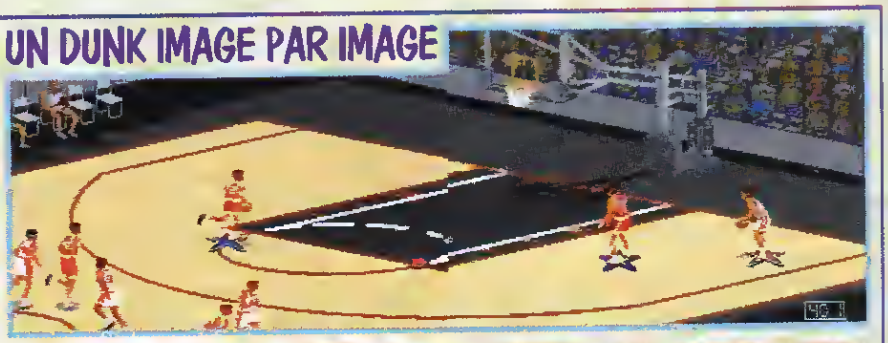
Ocean nous propose aujourd'hui un des sports les plus populaires des États-Unis : le basket-ball. Ouvrez grands vos yeux, le choc risque d'être brutal. Vous êtes devant l'un des meilleurs jeux de basket sur console. C'est géant !



Voici l'écran de choix des équipes : vingt-sept formations de la NBA vous attendent pour votre plus grand plaisir.

Après le fameux NBA Jam d'Acclaim, il fallait oser sortir un autre jeu de basket. Eh bien, c'est fait ! Davantage axé sur la simulation, NBA Live 95 bénéficie comme son prédécesseur du label NBA (National basketball association). Et qui dit sceau de la NBA, dit aussi vrais noms et vrais joueurs (la licence a dû coûter bonbon !). À vous donc l'immense plaisir à jouer avec les Drexler, Shaquille O'Neal, Divac, Mullin, Scottie Pippen, Pat Ewing et j'en passe. Avec cette cartouche, vous pouvez vivre en *direct live* les mêmes sensations que ces extraordinaires joueurs. En effet, vous contrôlez une équipe de basket, qui est composée de cinq joueurs comme chacun le sait. Après une intro sympa qui mélangent *Jam* de Michael Jackson et *I've got the power* du groupe Snap, vous vous retrouvez devant le menu principal. Il propose trois types de jeux.

UN DUNK IMAGE PAR IMAGE



Vous voulez décomposer un mouvement ? Rien de plus simple avec un superbe *dunk*. Admirez plutôt ce montage !

LOGITHEQUE

NBA Live 95 n'est pas le premier jeu de basket sur la Super Nintendo. Les plus connus sont World League Basketball et le célèbre NBA Jam. Le premier se caractérise par une surface de jeu en mode 7 avec des rotations incessantes. Le second s'apparente plus à un Street Basketball (deux joueurs par équipe) avec des smashes délirants. Point commun entre ce dernier et NBA Live 95 : la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément.

Revoyez vos *dunks* à l'aide du ralenti que vous pouvez demander à tout moment de la rencontre.

Créez votre dream team !

Le mode <exhibition>, ou match amical, vous permet de jouer seul contre l'ordinateur avec trois niveaux de difficulté (*rookie*, *starter* et *all stars*). Vous pouvez encore jouer à deux (un contre un ou contre la machine), à trois, à quatre ou, mieux, à cinq avec le Multitap. Toutes les combinaisons sont possibles. Le joueur n'a qu'à sélectionner sa formation ainsi que celle de son ou de ses adversaires parmi les vingt-sept équipes officielles de la NBA.

On retrouve les légendaires Bulls de Chicago, les Charlotte Hornets ou encore les Lakers de Los Angeles.

D'autre part, six autres formations répondent présent et les *conferences* Est et Ouest regroupent les tous meilleurs joueurs du moment. Vous pouvez en paramétrer quatre à votre guise. Ce sont les Slammers, les Blockers, les Jammers ou bien les Stealers. Peut-être arriverez-vous à créer votre *dream team* !

Le plaisir en plus

Après une présentation de chaque formation, la partie commence. Et là, surprise ! Contrairement aux autres jeux de basket, le terrain est en 3D isométrique comme pour Fifa Soccer. Si c'est plutôt original, le jeu est-il jouable ? NBA Live 95 s'en sort haut la main. Non seulement l'action est rapide mais, en plus, elle est prenante. Les actions se succèdent à une vitesse impressionnante.
Les actions sont mises en valeur par d'excellentes animations, plus réalistes que dans NBA Jam ! Des smashes aux passes en aveugle, en passant par les shoots à trois points ou les interceptions, vous pouvez tout faire. Il s'agit d'une véritable simulation ! Le plaisir est au rendez-vous, aussi bien pour les débutants que pour les plus confirmés. La prise en main est immédiate. Les passes se font avec une grande précision et facilitent la construction des points. En outre, il est possible à tout moment de modifier la stratégie de l'équipe, un plus incontestable ! De plus, en appuyant sur <start>,

Vous pouvez participer à une saison complète dans le championnat de la NBA grâce au mode <season>. Gérez votre équipe de match en match à l'aide des sauvegardes.

ACTION

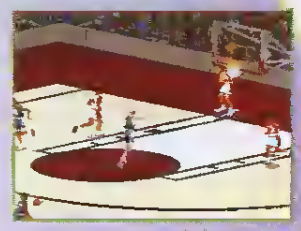
Remise en jeu après une touche. Remarquez comment le basketteur suit la balle.

Un basketteur tente de vous déséquilibrer !

Et un grand écart de jambes avant de marquer, splendide !

L'équipe opposée vient de marquer un panier. Vous n'avez que cinq secondes pour remettre la balle en jeu.

Les joueurs peuvent faire des passes en aveugle.


Vous venez de faire un superbe dunk et vous reprenez votre place dans la défense.

En vous infiltrant dans la défense adverse, on peut faire un dunk avec une rotation de 180° !

En contre-attaque, les smashes à deux mains sont vraiment destructeurs. C'est un vrai régal !

LE PLAYGROUND EN ACTION !

Comme vous pouvez le voir, la surface de jeu est représentée en 3D isométrique comme dans Fifa Soccer. Le jeu est cependant hyper jouable ! Tous les coups du basket sont disponibles : smashes, passes, tirs, contres, poussettes, combinaisons, etc. Bref, toutes les équipes de la NBA sont en action rien que pour vos yeux !

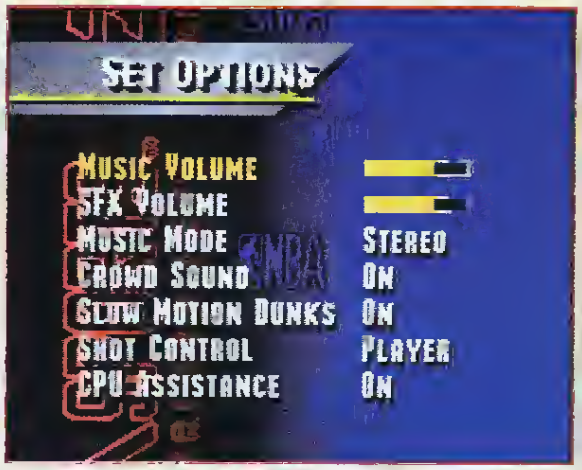
Les contre-attaques sont très fréquentes dans cette simulation. Il faut dire que les interceptions sont simples à réaliser.

vous pouvez reconfigurer la partie, effectuer les changements de joueurs, intensifier votre pression sur l'équipe adverse, et revoir vos plus beaux *dunks* avec l'option <replay> (à l'endroit souhaité et image par image). C'est pas beau tout ça ?

En mode <season>, vous disputez une saison complète du championnat de la NBA 94. C'est le pied total ! Comme pour le mode <exhibition>, vous choisissez une formation et vous la gérez ensuite au mieux durant une année complète. Autant choisir alors votre équipe préférée. Vous n'êtes heureusement pas obligé de disputer tous les matchs de la saison. Une option permet en effet de simuler les scores. D'autre part, le jeu offre la possibilité de sauvegarder vos parties. Enfin, le mode <playoffs> regroupe les seize meilleures équipes du moment dans la phase finale de la course au titre suprême.

Tout est conforme

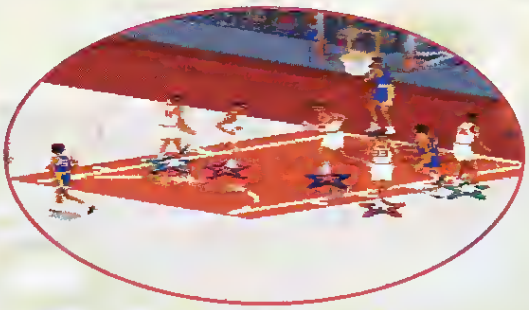
NBA Live 95 bénéficie d'une très bonne réalisation. Les règles du basket sont respectées. Vous pouvez aussi les modifier comme bon vous semble. Côté graphisme, c'est pas extraordinaire mais ça reste vraiment très lisible ! En plus d'être bien animés, les sprites sont suffisamment grands et le scrolling suit bien l'action. Le contexte sonore est de bonne facture, avec un public omniprésent et des effets excellents.



Parmi les nombreuses options, il est possible de revoir au ralenti vos dunks grâce au très utile <slow motion dunks>.

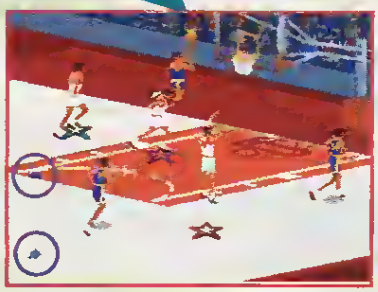
À CINQ, C'EST COMME POUR DE VRAI !

Le Basket-Ball se joue à cinq joueurs. Ça, tout le monde le sait ! Figurez-vous justement que l'énorme avantage de NBA Live 95 réside dans la possibilité de jouer à cinq. C'est sûr, ça en fait du monde devant le poste et je ne vous explique pas les engueulades quand l'arrière tente un panier à trois points (même réussi) alors que le pivot était en position de dunk ! D'ailleurs la série de photos des testeurs fous de la rédac montre bien à quel point ce sport est viril, et même dangereux quand l'esprit d'équipe est absent ! Dans la pratique, chaque joueur dispose d'une étoile de couleur pour repérer son prope joueur.

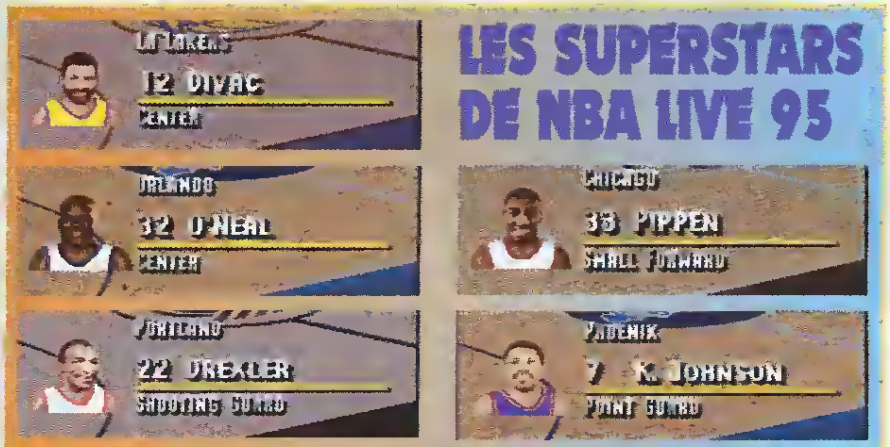


Toute l'équipe joue la pression en défense, jusque dans la raquette adverse. Chacun gère son joueur qui est indiqué d'une étoile de couleur.

Comment voulez-vous défendre, même avec les Bulls de Chicago, quand trois joueurs sur cinq reviennent en défense ! Les flèches entourées indiquent où se trouvent les deux joueurs manquants.



Tout avait pourtant bien commencé, chacun avait sa petite étoile de sa couleur préférée sous son joueur adoré, et tous étaient d'accord pour jouer avec la célèbre équipe des Bulls de Chicago. C'était sans compter sur les individualités de chacun, comme sur le manque évident d'esprit d'équipe de certains. La morale est sauve : les mauvais esprits ont été exclus du playground *manu militari*, et la partie a pu reprendre beaucoup plus calmement.



LES SUPERSTARS DE NBA LIVE 95

NBA live 95 porte le label de la NBA (National basketball association). Ainsi, on retrouve les grands noms du basket américain, l'équipe à laquelle ils appartiennent, leur numéro ainsi que le poste occupé.

À l'instar de NBA Jam, il n'y a pas de commentaires durant les matchs, tout juste un « three » lorsque vous réussissez un panier à trois points. Les musiques font très dance funk.

Une franche réussite

Quelques remarques tout de même : à cinq, on a du mal à suivre le joueur que l'on dirige (lire notre encadré pour plus de détail sur le jeu à cinq). Dommage aussi que le public soit assez statique. On aurait aimé les voir s'exciter un peu. C'est bien maigre, car NBA Live 95 est une franche réussite !

Louis Houng et Mike Valensi

L'adversaire vient de commettre une faute. Vous devez maintenant tenter de rapporter deux points à votre équipe avec le lancer franc.

L'AVIS DE LOUIS

Personnellement, je n'aime pas trop Fifa Soccer à cause de la perspective du jeu. Elle ne facilite guère la précision des passes. Au contraire, la même vue est ici moins gênante. Pas le temps de souffler tellement les actions sont fulgurantes. Quoi qu'il en soit, le fun est bien présent et c'est là l'essentiel ! ■

POUR CONTRE

- ▲ La maniabilité est fantastique !
- ▲ De bonnes animations puissantes.
- ▲ La diversité des options et le mode <custom>.
- ▲ Jusqu'à cinq joueurs avec le Multitap.
- ▲ Une ambiance sonore excellente.
- ▼ On aurait aimé de meilleurs graphismes.

L'AVIS DE MIKE

Je trouve qu'Ocean réalise l'un de ses meilleurs softs. La rapidité de jeu est étonnante et nous fait un peu oublier celle un peu poussive de Fifa Soccer. L'ambiance sonore est également assez réussie. Cependant, je prends plus de plaisir à jouer sur NBA Jam : on peut réaliser des smashes impossibles à effectuer sur NBA Live 95. Mais ce sont aussi deux options de jeu vraiment différentes. ■

STANDINGS

PACIFIC	W	L	GB
SEATTLE	58	24	–
PHOENIX	53	29	5.0
GOLDEN STATE	48	34	10.0
PORTLAND	41	41	17.0
SACRAMENTO	37	45	21.0
LA LAKERS	35	47	23.0
LA CLIPPERS	24	56	34.0

Tableau représentant le nombre de victoires et de défaites des meilleures équipes du championnat NBA.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
OCEAN – 1 À 5 JOUEURS

Une véritable simulation de basket pour de folles parties à cinq grâce au Multitap. Préparez les cokes !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	93%

Prix environ 400 F

TEST

Qui ne connaît les Power Rangers ? Cette série raconte l'histoire de cinq ados devenus des superhéros. Vous faites sans doute partie des enfants qui ne ratent jamais un seul épisode de la série, le mercredi après-midi, sur TF1...

36 70 53 89*
100 % trucs et astuces et 100 % soluces c
* 6,79 F l'appel puis 6,19 F/min.

Rassurez-vous, je ne suis pas là pour faire l'éloge de TF1, mais pour vanter les mérites de Power Rangers. Eh oui ! Un jeu de baston adapté de la série sort sur notre Super Nintendo. Merci Bandai, il était temps ! Les héros sont : force bleue, force jaune, force rouge, force noire et enfin, force rose. Quand un danger menace la Terre, ils répondent toujours présent ! Autant le dire tout de suite : les costumes de couleur ridicules qu'ils portent ne leur servent qu'à se bastonner !

Pour mener à bien votre mission, comprenez : l'éradication de tous les méchants, vous avez le choix entre cinq personnages : deux filles et trois garçons. La journée, ces jeunes gens vont au collège. Entre deux cours, ils jouent les sauveurs du monde. L'artère principale de la ville est le premier lieu où ils se rendent. Vous entrez alors très rapidement dans le bain car, au commencement, vous n'êtes qu'un simple humain, vêtu d'un smoking ou d'une robe. Vous ne pouvez donner que des coups de poing ou des coups de pied pour repousser vos assaillants, pas trop coriaces pour l'instant. Bref, tout baigne, jusqu'au moment où le boss apparaît.

Notre petite héroïne se retrouve complètement seule. Pas grave, elle n'a peur de personne. Elle est prête à le prouver quand on veut...

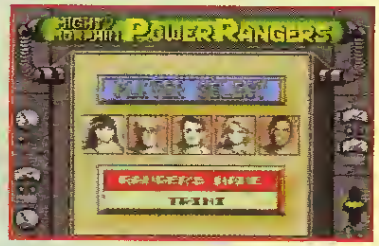
L'endroit que vous visitez est surveillé par des caméras. Cela signifie que les ennemis ne vont pas tarder à débarquer.

Tu veux des superpouvoirs ?

Vous vous énervez alors et vous passez de l'état de simple humain à celui de Power Rangers. Vous êtes enfin doté de super-

IDEM SUR GAME BOY

Je vais être très, très rapide : la version Game Boy est identique à la version Super Nintendo. C'est clair et c'est tout.



LOGITHEQUE

Final Fight et Rival Turf sont certainement les deux jeux les plus proches de Power Rangers. Les graphismes de ces deux softs sont bien plus fouillés mais les personnages beaucoup moins nombreux. L'avantage de Power Rangers, c'est sans aucun doute le mode <combat> des niveaux six et sept que l'on ne retrouve nulle part ailleurs.

CHOISISSEZ BIEN, CHOISISSEZ VITE

Choisissez rapidement le chemin que vous devez emprunter car il ne vous reste plus beaucoup de temps pour sauver le monde... Habituellement, lorsqu'on débute un niveau, tout va bien. Eh bien, ici, c'est plutôt le contraire : vous êtes attaqué par deux ennemis à la fois **(1)**. Heureusement qu'ils ne sont pas trop tenaces et que personne ne vient pour les relayer **(2)**. Vous continuez donc votre chemin **(3)** et vous passez une porte **(4)**. Ah, le piège ! Une lampe tombe du plafond et vous avez failli vous la prendre en pleine tronche **(5)**. Ce n'est pas encore fini : trois ennemis vous agressent en même temps **(6)**.

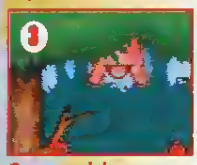
mplètes

LES PAS BEAUX

Ne pensez pas que les ennemis sont nombreux. Souvent, c'est le même qui revient, mais avec une couleur différente.

Le tonneau vous fonce dessus rapidement.

Voilà l'ennemi auquel je fais allusion.


Ces machines vous tirent dessus sans relâche.

En voilà un qui ne sait pas à qui il a affaire !

pouvoirs ! Inutile de chercher l'affrontement direct avec le boss, il s'enfuit quand vous vous métamorphosez. Décimez ses gardes du corps, non pas avec vos poings ou vos pieds, mais avec la nouvelle arme que vous confère votre supercostume. Elle varie selon le personnage que vous maniez et tient éloignés tous les « relous » du quartier.
Vous avez à votre disposition la lance de force bleue, ou l'épée de force rouge. En plus de ce petit gadget, vous pouvez utiliser la mégabombe. Elle est excellente contre le boss de fin de niveau. N'hésitez donc pas à l'employer, histoire de le battre et de récolter le *password* du prochain stage au passage. Je fais l'impasse sur les quatre niveaux suivants car ils sont identiques au premier et ne vous poserons pas de réels problèmes. Signalons au passage que vous ne combattez plus dans l'artère principale de la ville mais dans des égouts, sur le toit des gratte-ciel ou dans des entrepôts déserts. Bref, on se diversifie...

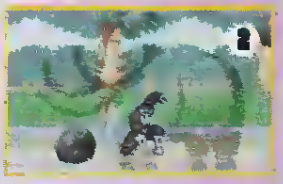
Et un DX Megazord, un !

Ce n'est qu'à partir du sixième niveau que le second acte du jeu débute. Tous les héros subissent une étrange métamorphose et se réunissent pour former le DX Megazord. C'est un robot qui occupe les deux tiers de l'écran. Le jeu change alors complètement et laisse place à des combats « one on one » : votre robot contre un méchant monstre. Ça recommence dans le niveau sept avec le boss final, pas trop dur à battre. Voilà, on a tout vu. Malgré des avis très partagés au

LA DERNIÈRE CHANCE !

La magie est la toute dernière chance qu'il reste à nos héros lorsqu'ils sont en difficulté. Pour l'effectuer, ils rassemblent toutes leurs forces et poussent un terrible cri : Power Rangeeeeeers !

Force bleue ne lésine pas sur les moyens. Il invoque carrément le tricératops. Avec un pareil animal, il est sûr de gagner.


Le mammouth est le protecteur de la Force noire. D'après certains milieux autorisés, cet animal est surpuissant !

Même s'il n'est pas le meilleur ami de l'homme, le tigre reste le meilleur ami de Force jaune.

Rien de mieux qu'un ptérodactyle pour surprendre tous ses adversaires. Tu ne diras pas le contraire, Force rose ?

On termine avec Force rouge et son tyrannosaure. Ils vont bien ensemble, vous ne trouvez pas ?

Tout en haut de l'affiche

Les héros de cette série sont cinq adolescents (deux filles et trois garçons). Ils sont liés par l'amitié et leurs passions communes : la musique, l'aventure et l'avenir de la planète. Tini, Kimberly, Jason, Zack et Billy peuvent se transformer en superhéros. Leur mission : sauver l'univers des griffes de Rita. La nouvelle série *Power Rangers* est un mélange d'humour, d'arts martiaux et de transformations sur un fond de SF... Des atouts qui devraient séduire les Français comme ils ont séduit les Américains ! Produite par Saban Intertainment, *Power Rangers* a battu tous les records d'audience des programmes destinés aux 2-11 ans, aux États-Unis, en 93. La série est diffusée en France, depuis avril 94, dans le Club Dorothée, le mercredi après-midi, sur TF1.

COUP POUR COUP !

Pas la peine de baver, voilà quelques photos qui montrent les coups que peuvent effectuer nos jeunes ados, lorsqu'ils ne portent pas leur costumes de superhéros.

BILLY

Billy ne fait jamais dans la dentelle : il démolit ses adversaires en un coup d'œil et n'a jamais aucune pitié.

TINI

Pour ne pas décevoir ses nombreux admirateurs, Tini laisse toujours la vie sauve à ses malheureux ennemis.

JASON

Frapper ses adversaires sans encaisser le moindre coup, voilà de quoi est capable notre petit ami Jason.

ZACK

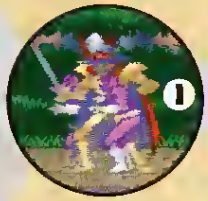
Quand il se bat, Zack ressemble plus à un danseur qu'à autre chose. Mais bon, cela ne le gêne pas...

KIMBERLY

Depuis de nombreuses années, Kimberly ne rêve que d'une seule chose : vaincre les forces du mal !

J'ai pas peur, j'ai pas peur !

Non, je n'ai vraiment pas peur de ces boss. Je n'ai peur de personne d'ailleurs. Pour me faire flipper, il faut se lever de bonne heure..



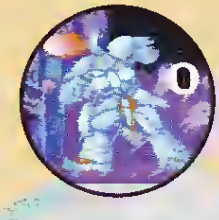
Ce n'est pas parce que monsieur se promène avec une épée qu'il doit forcément me battre ! Attention : tout ce que je dis, je le pense !

Il rappelle un boss que l'on rencontre dans Zelda 3. D'abord on détruit les particules qui l'entourent, ensuite on l'explose !

Des hommes verts font leur apparition. Les Power Rangers n'ont pas honte, eux, de se balader avec des costumes de couleur.

Les machines sont elles aussi de la partie. Eh, oui ! elles ont décidé de se liguer contre vous et, par la même occasion, de vous tuer.

Le Pingouin de Batman fait des émules. Ce bonhomme est coiffé d'un chapeau très chic et vêtu d'habits coûteux. On aura tout vu.



Si vous éclatez ce monstre, la Terre sera délivrée et tous les hommes vivront en paix. Alors, ne lésinez pas sur les moyens !

sein de la rédaction, je soutiens que Power Rangers est un bon jeu. Je me suis bien marré en y jouant... En plus, c'est bien réalisé. On peut aussi choisir cinq personnages totalement différents, ce qui permet de finir avec plaisir le jeu au moins cinq fois !

Et le mode deux joueurs ?

Toutes ces options, bonus et qualités techniques pourraient être digne d'un véritable hit s'il n'y avait pas un un gros bémol, un andante catastrophissimo, un couac allegrato, en ce qui concerne le mode deux joueurs : il n'existe pas... Snif et resnif ! Malgré tout, c'est du tout bon. Je vous le dis et vous le répète. Si je mens je vais en enfer !

Dav le Rangers

POUR et CONTRE

- ▲ On peut choisir jusqu'à cinq personnages.
- ▲ Les musiques cartonnent !
- ▼ Pas de mode deux joueurs.
- ▼ Les graphismes ne sont pas terribles.

EN RESUME

BEAT EM ALL
BANDAI – 1 JOUEUR

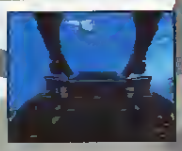
Power Rangers est [illegible] groupe deux styles de jeu différents. Dommage que l'on ne puisse pas y jouer à deux.

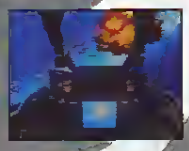
GRAPHISME	80%
ANIMATION	87%
SON	92%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%

87% INTÉRÊT

Prix environ 550 F

ENGAGEZ-VOUS !



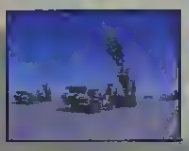


TURN AND BURN NO-FLY ZONE™

- Magnifique simulation de combats aériens grâce aux avions de la US-Navy, F-14 Tomcat Jet Fighter.
- Systèmes de combat et de navigation entièrement sur ordinateur.
- Cartouche de 16 Meg qui contient des séquences vidéo digitalisées étourdissantes.
- Impitoyables essaims de Mig-29 et de missiles solaires. Cibles terrestres à défendre.

SUPER BATTLETANK 2™

- Le M1A2 Super Battletank: la dernière machine de guerre.
- De véritables tanks et hélicoptères ennemis dans des missions de jour comme de nuit.
- Réglage de l'angle de tir des canons, actions surprises et assauts sur l'ennemi.
- La meilleure simulation de blindés sur consoles.



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

*2,19F la minute

TEST

Lemmings 2 The Tribes

La vie n'est pas toujours rose. Heureusement, il y a des compensations avec les gars de Psygnosis et de DMA Design ! Joyeusement, ils nous offrent Lemmings second du nom. Moi, je vous le dis tout net, j'ai trouvé le remède à la morosité ambiante !

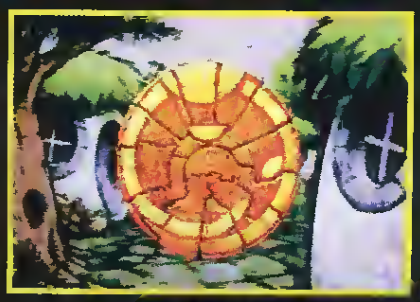
3615 Konsol, des tonnes de soluces !

Lorsque je dis que l'on ne va pas s'ennuyer, permettez-moi de vous dire que c'est un euphémisme ! Premier constat : ce second épisode est plus corsé que le premier. Il va falloir vous creuser les méninges pour en venir à bout ! Côté concept de jeu, rien ne change et c'est tant mieux : grâce à un nombre réduit de compétences inhérentes à chacun des niveaux, il faut sauver ces étranges bestioles sans cervelle d'une mort certaine en les menant sains et saufs à la sortie. Si le concept de Lemmings n'a pas changé, la forme a évolué un tantinet. Désormais, il faut tirer d'affaire la bagatelle de douze tribus lemmings. On est même invité à commencer par celle de son choix. Chacune évolue sur un terrain différent et dispose de ses propres compétences que vous vous devez d'utiliser au mieux. Ainsi, on trouve la tribu des mineurs, qui creusent aussi fort que les Shaddocks ; celle des sportifs qui sautent à la perche et pulvérisent tous les records d'athlétisme ; ou encore celle de l'espace intersidérâât avec des Lemmings équipés de jet-pack dans le dos.

Encore plus de Lemmings !

Changement aussi du côté des compétences de nos petites bêtes minuscules : elles sont beaucoup plus nombreuses que dans le premier épisode. On en dénombre cinquante au total. Parmi les plus rigolotes, on trouve celles de l'athlétisme : grâce à la perche par exemple, il est possible d'atteindre des portions de tableau qui étaient normalement impossible d'explorer. Mais cette ribambelle d'options toutes fraîches complique franchement le tout jusqu'à parfois... rendre le cocktail imbuvable car trop corsé ! Dès les premiers tableaux, ma température interne est montée en flèche de façon exponentielle. La difficulté de certaines énigmes est absolument ééénorme ! Le mieux pour se faire la main, et éviter de péter une Durit, c'est encore de commencer par le mode <training>. On peut y sélectionner les compétences et les tableaux de son choix afin de les expérimenter. Une fois rodé, il ne reste plus alors qu'à com-

PRÉSENTATION



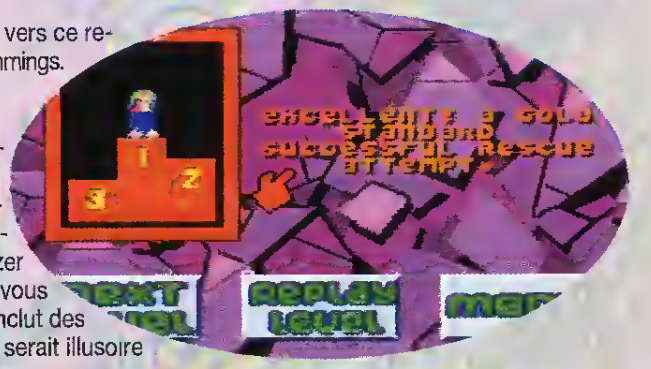
Voici quelques images de la présentation du jeu. On y apprend qu'une terrible malédiction est sur le point de s'abattre sur les troupes lemmings. Un séisme menace d'engloutir les douze tribus du nabots et leur talisman sacré. Il n'y a pas d'alternative : il faut les faire migrer vers des terres plus hospitalières au centre de l'univers galactique !

mencer la partie avec la tribu de son choix. Une fois les dix tableaux épuisés, on passe à la tribu suivante jusqu'à épuisement des stocks. Mais attention ! vous ne disposez que d'une poignée de Lemmings pour franchir les dix tableaux de chaque région. Mieux vaut s'appliquer à ne pas en perdre de trop dès les premiers tableaux ; sinon, vous ne pourriez pas terminer les derniers (ça aussi, c'est nouveau) ! Ce n'est qu'une fois les douze régions terminées, et après un bon paquet d'heures de jeu, que vous aurez l'honneur de conduire le restant de vos troupes sur la terre promise : l'Ark. En effet, le peuple lemmings est menacée par l'imminence d'un séisme apocalyptique. D'après les écritures, seule la région d'Ark, au centre du monde, sera épargnée. C'est donc vers ce refuge qu'il faut guider vos Lemmings.

Avant chaque tableau et en guise d'apéritif, un écran vous dresse un bref aperçu de ce qui vous attend : nombre d'options et carte du tableau en miniature.

Un Alka Seltzer ?

Avant d'atteindre l'Eden promis et en guise d'apéro, il faut se taper les 120 premiers tableaux du jeu (prévoyez un stock d'Alka Zeltzer au cas où). Est-ce utile de vous préciser que Lemmings II inclut des sauvegardes. Sans elles, il serait illusoire d'espérer sauver ces pauvres bêtes trisomiques tant l'espérance de vie de Lemmings Two Tribes est énorme et les énigmes tortueuses, parfois même belliqueuses,



Lorsque vous avez bien travaillé et sauvé tous les Lemmings, vous grimpez sur la plus haute marche du podium. Par contre, lorsque quelques Lemmings se sont faits charcuter en route, mieux vaut recommencer le tableau.

Des options par milliers !

Égypte, 40° C à l'ombre...

Un pistolet laser à l'époque de Toutânkhamon ! Cherchez pas, c'est très utile pour blaster les murs récalcitrants.

Wouaip ! mon gars, on peut même jouer à Icare avec Lemmings II. C'est vraiment pas donné à tout le monde.

Appelez-moi Spider-Djabou ! Comme vous pouvez le voir, cette option permet de marcher la tête en bas.

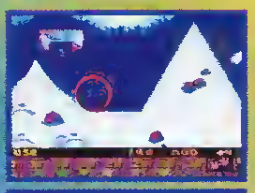
La station orbitale Lemmings

On se croirait en pleine guerre de tranchées. Le mortier sert à ouvrir des passages que l'on croyait inexploitables.

Mettez-moi un peu ce saut à la perche. Une vraie merveille ! À côté, Sergei Bubka n'est qu'un petit amateur.

Il n'y a pas que les ailes pour s'envoler. Un bon vieux deltaplane fait tout aussi bien l'affaire, la preuve

Arctique, 40° C sous zéro



Pour voler peinard et si vous n'avez pas de deltaplane, ou d'ailes greffées dans le dos, pensez au tapis volant. Indémodable !

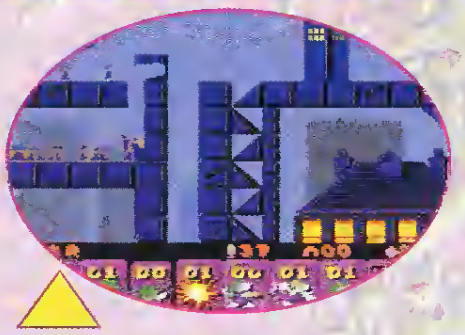
Les Lemmings ne sont pas très finauds, s'ils n'ont pas de patins, ils ne sont pas foutus de traverser la moindre plaque de glace.

Moi j'vous l'dis, les Lemmings doivent avoir du sang indien dans les veines pour pagayer comme ça. Pour sûr !

Lemmings Two Tribes

Voici l'écran des cinquante options que nous propose Lemmings Two Tribes. Il ne tient qu'à vous de les expérimenter toute une à une... Vous avez du taf !

Au début, on ne se pose pas de question et, comme le plus hargneux des terrassiers, on balance deux tonnes de ciment ! Être bourrin, c'est un art !



Si quelqu'un pouvait me tirer de cette sale affaire ? Vraiment, je ne pige pas ce passage ! Mais où est passé mon tube de Guronsan ?

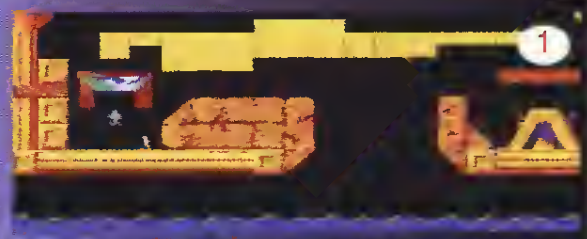
LOGITHEQUE

Question difficulté, Lemmings second du nom relègue son prédécesseur au rang de jeu pour débiles légers. Difficulté accrue, compétences nouvelles et diverses font de Lemmings Two Tribes un must pour les torturés du bulbe rachidien. Pour ceux qui ne connaissent pas encore l'univers des Lemmings mais qui en veulent, il ne serait pas inintéressant de s'initier avec le premier épisode avant de passer au plat de résistance un peu plus tard, lorsque la digestion aura fait son office et que les automatismes seront bien rodés : les deux font la paire.

TRAVAUX PRATIQUES !

Ça partait pourtant bien ! Je croyais m'en être tiré à moindre frais ! Jetez un œil en bas et vous comprendrez que ça a quelque peu dégénéré sur la fin !

Heureusement, il me restait pas mal d'escaliers pour me tirer de ce trou. Eh oui, rien n'est jamais fini tant que le dernier n'est pas rentré au bercail !



Voyons, voyons, comment je vais m'en tirer ? Allez, ce tableau semble facile. Sonde ton bulbe ajabou !

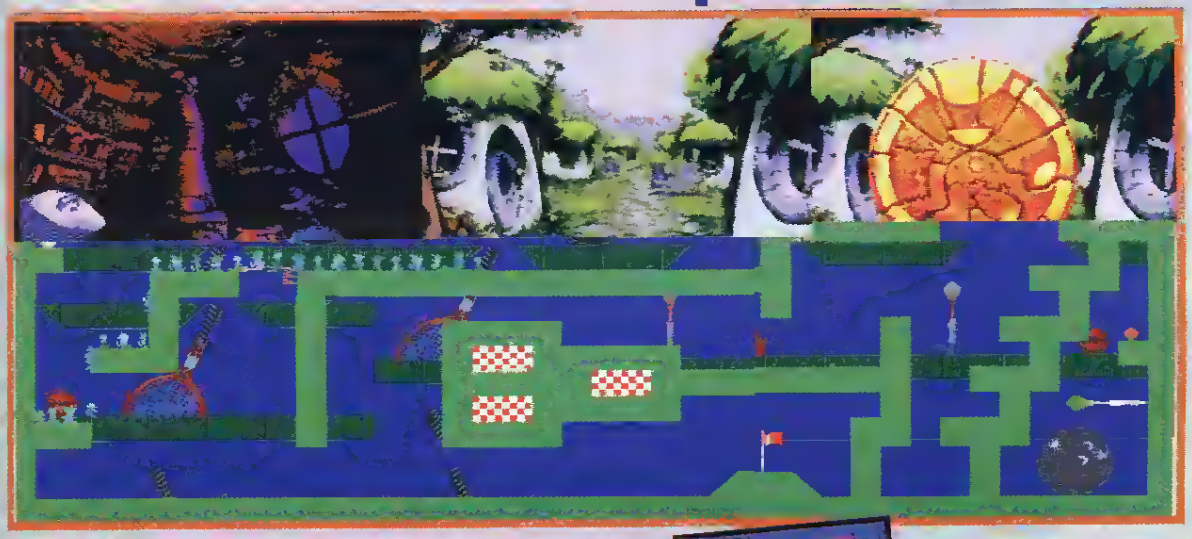
Ça doit être ça ! Le premier lemming creuse tandis que le deuxième bloque le restant de la troupe...

Après le tunnel, je construis deux ou trois ponts et l'affaire est réglée. Il ne reste plus qu'à libérer le troupeau. C'est bonardo !

Cent pour cent prise de choux !

Ce tableau nécessite un tantinet de matière grise ! Une fois que l'on a pigé comment cela fonctionne, ça semble déjà nettement plus évident. Le plus important, c'est de piger le truc...

Cent pour cent évident !



Ici, le bon sens dictait de partir à droite et de creuser. Avec seulement deux creuseurs, cela aurait été une erreur. La solution consistait à aller à gauche avec l'arc pour bâtir un pont de flèches.

mais toujours truculentes ! Je signale encore au passage la grande qualité de la bande sonore et des digits vocales. Elles sont toutes aussi marrantes que l'étaient celles du premier épisode.

Un sans faute !

En guise de conclusion, je n'ai guère de reproches à apporter. Même si la difficulté est parfois mal dosée, la production de DMA Design et de Psygnosis frise le sans faute. C'est avec un enthousiasme non dissimulé que je le conseille vivement à tous et, plus particulièrement, à tous les *aficionados* des jeux du genre « prise de choux » dont je fais partie !

Djabou dans ma tête à moi.

POUR CONTRE

- ▲ C'est le Lemmings nouvelle cuvée !
- ▲ Des centaines de nouvelles compétences.
- ▲ Des énigmes à se rouler par terre.
- ▲ Un concept qui pulse !
- ▼ La difficulté est parfois mal dosée.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
PSYGNOSIS - 1 JOUEUR

Donnez un coup de pogne à nos poteaux les Lemmings. Dieu vous le rendra au centuple !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	85%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	94%
90% INTÉRÊT	

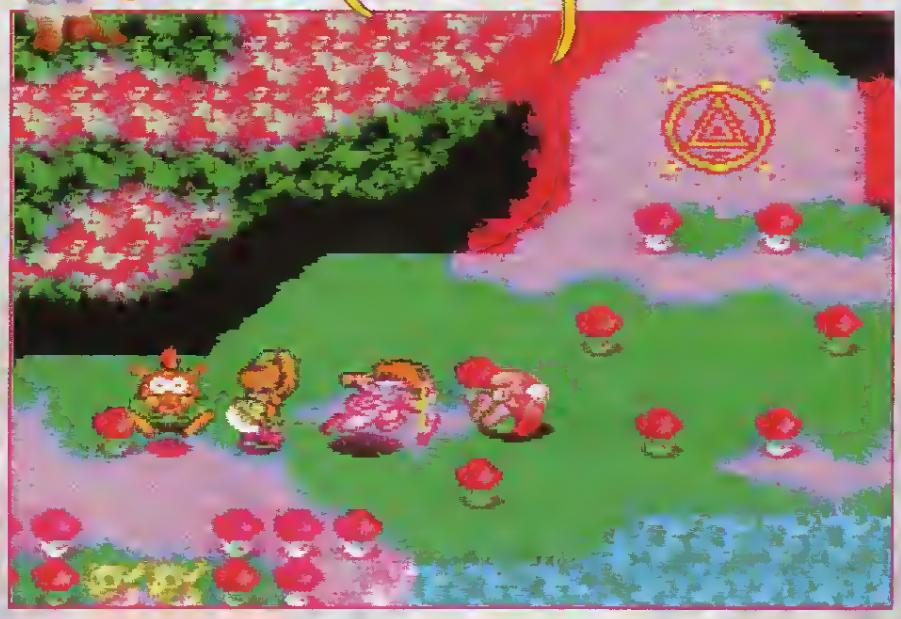
Prix environ 350 F

TEST

SECRET of MANA

C'est sûr et même certain : désormais le monde ne sera plus jamais comme avant lorsque vous l'aurez vu avec les yeux de Secret of Mana. Une aventure dont on ne sort pas indemne. La preuve...

Secret of Mana, sorti il y a déjà un an et demi au Japon, est sans aucun doute le *nec plus ultra* des jeux d'aventure. Normal, ce sont les gens de chez Square Soft qui l'ont réalisé ! Cet éditeur, très peu connu dans notre beau pays, n'en est pas à un coup d'essai. On lui doit notamment Mystic Quest (Super Nintendo), Final Fantasy 1 et 2 (Game Boy), Final Fantasy 6 (disponible dans les mois à venir)... Bref, le curriculum vitae de cette boîte est déjà lourdement chargé.



Notez les nuages qui passent au-dessus de la forêt hantée. Restez également concentré sur le jeu et ne vous laissez pas trop distraire.

Deux ans d'attente !

Il le deviendra encore plus lorsque Secret of Mana sera disponible dans toutes les boutiques de jeux vidéo. J'entends déjà des voix qui murmurent : « Pourquoi a-t-il fallu attendre deux ans avant de voir ce top des tops pointer le bout de son nez en France ? » En fait, Square Soft, avant de lancer Secret of Mana, devait sortir Mystic Quest sur Super Nintendo, âgé de trois ans au Japon. Histoire de faire rentrer quelques devises, de préparer l'arrivée du petit dernier et d'initier les jeunes Français à ce genre. De plus, pour une meilleure compréhension, le jeu nécessitait une traduction intégrale en français, comme pour

LES VEDETTES

LE HÉROS
C'est le premier personnage à prendre part à l'aventure. Il manie les armes comme un pro et dispose d'une résistance sans égale. Le personnage le moins stratégique à utiliser...

LA FILLE
Elle prend part à l'aventure un peu plus tard. Elle se débrouille assez bien en combat mais excelle surtout en magie blanche. Elle peut aussi améliorer temporairement les armes.

LE LUTIN
Le dernier du groupe est un combattant hargneux qui ne lâche pas sa prise aisément. Il se démarque des autres par sa facilité à contrôler la magie noire. Très utile contre les boss.

MOYENS DE TRANSPORT

Deux moyens de transport vous sont proposés. Le premier, c'est le Flammie, un animal volant sur lequel vous voyagez. Sinon, moyennant finances, on peut aller d'un point à un autre en se faisant projeter en canon !

Voici l'endroit à partir duquel on peut voyager en canon. Notez que le caissier ressemble à notre David national.

Zelda III. Maintenant que toutes ces exigences ont été réunies, le jeu sort enfin ! L'histoire de Secret of Mana est simple : il était une fois un pays appelé Pays mana (d'où le nom du jeu), où tout n'était que paix et harmonie. À l'intérieur de Mana sont cachés de nombreux trésors. Le plus fabuleux de tous est le Mana (!), un pouvoir mystique enterré avec une épée légendaire. Une force inconnue, l'Empire, tente de mettre la main dessus. Ce pouvoir lui permettrait de dominer le monde... Tout semble donc perdu jusqu'au jour où un garçon fait son apparition. Ce jeune homme, c'est vous ! Il était temps que vous entriez en scène !

Un pays gigantesque !

Les cheveux dans le vent, vous commencez l'aventure sur un pont. Rapidement, vous tombez dans le vide, pour vous retrouver au beau milieu de Mana... Je le répète, Mana est un pays gigantesque — vu de haut, comme dans Zelda — que vous visitez de fond en comble... Au tout début, vous errez partout pour retrouver l'épée de la légende. Elle seule peut vous défendre des ennemis qui vous barrent la route. Et, ils sont nombreux ! Lorsque vous avez trouvé l'épée, votre aventure commence.

D'un air abasourdi, notre jeune héros se demande ce que peut bien faire un lapin ici. Il n'a vraiment que ça à faire...

Des amis pour la vie

Vous visitez alors de nombreux villages et vous dialoguez avec les habitants, afin de récolter des infos susceptibles de vous conduire à l'Empire. C'est aussi pour cela que vous vous équipez en armes et en magies (très important !). Le plus simple pour y parvenir consiste à tuer des ennemis ou des boss... Quelques heures après avoir commencé, vous rencontrez deux autres personnages. Ils souhaitent également la perte de l'Empire et vous accompagnent dans votre quête... Ces amis peuvent être dirigés de deux manières : par vous (normal), ou par deux de vos meilleurs amis ! Oui ! vous

Suite page 56

Emprisonné par les lutins, vous vous faites aider par la « fille ». Mais bon, elle est déjà prise, alors...

Les nombreux châteaux que vous explorez sont remplis d'ennemis de ce genre. Et, en plus, ils vous en veulent !

Avec son tambourin, notre héros appelle son fidèle dragon volant. C'est mieux que le Minitel !

Quand nos héros dorment, ils ont des tronches pas possibles. Comme quoi, l'aventure, ça fatigue !

LA MAGIE MANA

Les deux personnages qui accompagnent le héros peuvent utiliser la magie via le menu <rotationnel>. Le lutin utilise des magies d'attaque. La fille utilise des magies de défense et peut remonter l'énergie de ses camarades. Les magies sont rangées par famille d'éléments (Eau, Feu, Terre, Air). Comme ça on s'y retrouve plus facilement.

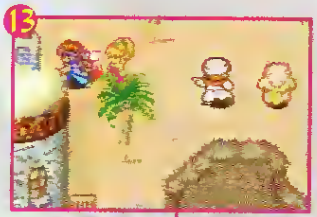
LOGITHEQUE

On ne peut pas dire que la Super Nintendo (française) soit gâtée dans ce genre de jeu. Mis à part Zelda ou Mystic Quest, je ne vois pas aujourd'hui qui pourrait rivaliser avec Secret of Mana...

le monde de Secret of Mana

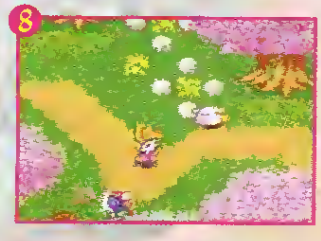
Une bien jolie carte n'est-ce pas ? Elle représente le monde que vous visitez. Conformez-vous aux numéros pour voir ce qui vous attend dans les divers lieux. On vous a mis quelques boss et des trucs sympa. Mais on n'a pas osé tout vous dévoiler. À vous de découvrir le reste...

Pensez donc à faire un petit tour du côté du palais de la Lune. On y trouve une magie fort intéressan-

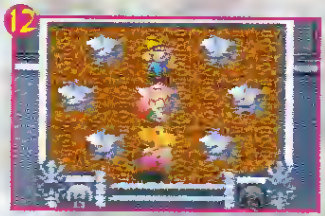


Kakkara est le seul village dans le désert. Ses habitants ont besoin d'eau. Aidez-les donc.

Matango est le village des champignons. Ç'aurait pu être le village des Schtroumpfs, mais non.



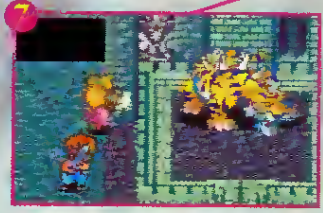
Cette forêt étrange est divisée en quatre sections correspondant aux quatre saisons. Ici, c'est le printemps.



Mandala recèle les mémoires de l'histoire du monde. Interrogez donc ces trucs pour en savoir plus.

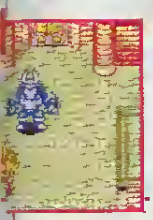
Le château de Tasnica. Il y a des passages secrets à l'intérieur. Parviendrez-vous à les découvrir ?

Près du palais du Vent, apprêtez-vous à combattre cette espèce de blob qui grossit sans cesse.



Dans le château de la Sorcière. Ce méchant tigre est très résistant. Il vous faudra du courage pour l'affronter.

Le village Kippo est assez pacifique. On peut d'ailleurs y voir des moulins à eau.



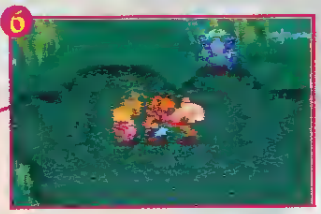
Dans la tour en Or de la Ville dorée, vous affrontez cette espèce de Minotaure. Tout à fait effrayant.

C'est tout à fait normal de rencontrer le Père Noël dans le monde de Glace. Surtout un 24 décembre, n'est-ce pas ?

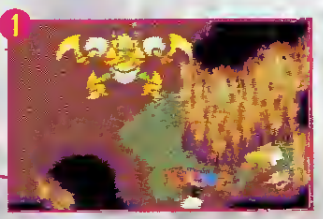
La ville du Nord possède de très beaux intérieurs. C'est normal, ses habitants sont pleins aux as !

L'Empire comporte de nombreux châteaux. Celui-ci en fait bien sûr partie.

Ici, c'est la ville du Sud. Cette maison est bien coquette. N'oubliez pas d'interroger tout le monde.

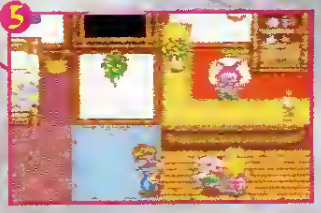


Dans le palais de l'Eau. Le premier élément de magie que vous obtenez s'appelle Ondine. C'est la magie de l'eau. Super !



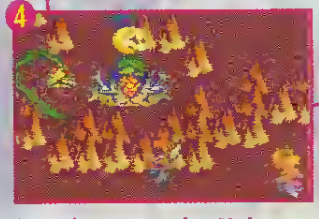
Au village Potos, vous affrontez votre premier boss. Il n'est pas bien méchant et pas trop long à avoir.

Dans le royaume de Pandora, il y a un château. Sinon, ça ne serait pas un royaume...

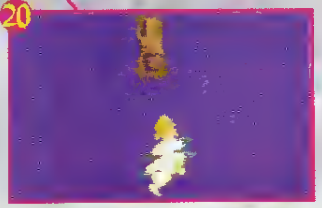


Voici la maison de « Chacha ». C'est un vendeur tous azimuts. À l'origine, il s'appelle Neko.

Un palais est caché sous la grotte des Nains. Il est gardé par cet homme de feu. C'est très chaud !

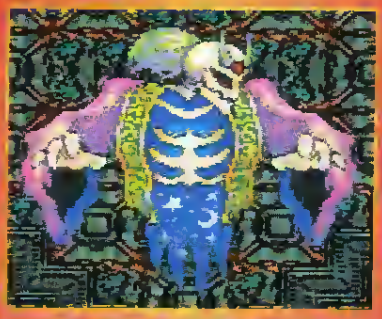


Dans la grotte des Nains, cette plante carnivore vous agresse méchamment.



Voici une vue panoramique du continent perdu. C'est l'une des dernières étapes à franchir avant la fin.

LES GRANDS MAÎTRES



Ce sont les tous derniers boss. Le premier s'appelle Thanatos. Vous l'affrontez sous une musique psychédélique. Le second, c'est la Bête mana. Une réplique de votre monture, mais en plus grand et plus agressif. Va y avoir de la castagne !

Suite de la page 53

avez bien lu : deux de vos meilleurs amis. Donc, si l'on calcule juste, il est possible de jouer à trois en même temps ! Bien entendu, vous devez posséder un quintupleur de manette (les boutiques vont faire fortune !). Si vous n'en avez pas, vous pouvez toujours jouer avec un seul pote qui contrôle les deux autres bonshommes.

L'union fait la force !

Secret of Mana confirme une nouvelle fois le célèbre proverbe ! À trois, on progresse beaucoup plus facilement dans les donjons labyrinthiques, les villages géants, les dédales sans fins, etc. Aussi, on résout les énigmes plus rapidement et on découvre un tas de passages secrets. C'est tout à fait surprenant. Les combats, bien évidemment, deviennent également plus techniques.

Dans Secret of Mana, le désert est caractérisé par ses sables mouvants et par les ennemis qu'il recèle. Un peu d'attention que diable !

À dos de dragon

À propos des combats de Secret of Mana, sachez qu'ils se déroulent pour la plupart comme dans Zelda III (lire notre encadré à ce sujet). Square Soft, qui aime faire dans le spectaculaire et le jamais vu, nous a réservé une petite surprise pour la seconde partie du jeu : le survol de Mana à dos de dragon. Ainsi, lorsque vous invoquez le pouvoir du dragon bleu, vous voyagez sur le dos d'un dragon, dans un univers en 3D. L'impression de réalisme est saisissante, stupéfiante, incroyable ! On comprend mieux désormais où sont passés les seize mégas de la cartouche. Grâce à ce dragon, vous parvenez au château final et vous combattez le monstre responsable de tous vos malheurs... Avec tout ce que je viens de vous dire, le monde peut-il rester le même à vos yeux. Non ! je ne le pense pas. J'en suis même certain... Pouvoir jouer à trois simultanément est vraiment quelque chose dont peu de jeux d'aventure peuvent se vanter. Le scénario de Secret of Mana, en béton armé, détrône sans aucun problème la référence du genre qu'est Zelda III ! Les énigmes, les graphismes stupéfiants, l'aventure qui n'en finit plus (plus de trente-cinq heures sont nécessaires pour finir le jeu), et les musiques alléchantes font de Secret of Mana le top du genre, la référence des références, le hit des hits... Bref, le jeu d'aventure ultime ! Et, tout est en français ! Alors, n'hésitez pas une seconde, munissez-vous dès maintenant d'un quintupleur et de Secret of Mana, pour que le monde ne soit plus jamais le même !

Dav, Lion et Nicks, les aventuriers de Mana !

On en sait plus sur les origines du héros quand le jeu est en français. C'est une triste histoire en réalité.

Il fait vraiment frisquet dehors mais les ennemis ont sorti leur fourrure. Réchauffez-les davantage.

POUR CONTRE

- ▲ Graphismes somptueux.
- ▲ Son somptueux.
- ▲ Histoire somptueuse.
- ▲ Jeu à trois somptueux.
- ▼ Traduction pas toujours somptueuse.

EN RESUME

AVENTURE

SQUARE SOFT - 1 À 3 JOUEURS

Une bouffée d'air frais dans le monde du jeu vidéo. Dommage que la traduction ne soit pas à la hauteur de nos espérances.

GRAPHISME	93%
ANIMATION	90%
SON	95%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%
95% INTÉRÊT	

Prix environ 450 F

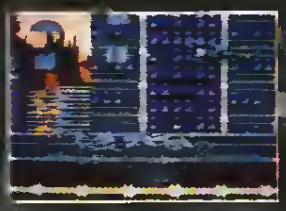
SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

un classique des
jeux d'arcade
enfin disponible sur Super Nintendo

Super Power - 89%
Joypad - 87%

CHOPLIFTER
III

Bientôt sur
Game Boy



Maître à bord d'un hélicoptère ultra sophistiqué, partez à la rescousse de soldats américains, prisonniers d'une organisation terroriste.

Une animation et des graphismes tout droit issus de l'Arcade.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

*2,19F. la minute

Chopifter III © 1993 Broderbund Software Inc. All Rights Reserved. © 1993 Beam Software PTY Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

TEST

F1 POLE POSI

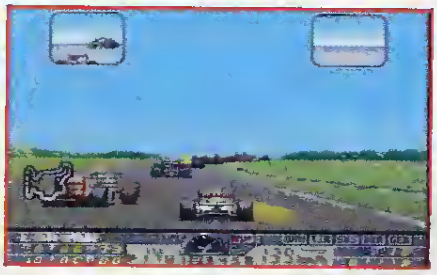
Après une saison sur F1 Pole Position, Ubi vous invite à vous mesurer à l'élite de la formule 1, version 1993, dans F1 Pole Position 2 ! Si vous vous sentez l'âme d'Alesi : enfilez gants, casque et combi. Rendez-vous sur la grille de départ...

Si pour rien au monde, vous ne manquez la retransmission d'un Grand Prix ou si vous suivez chaque mois les exploits de nos trois fous du volant (du team Banzzaï Supersonic), alors vous êtes un passionné de sports mécaniques. Vous ne pouvez donc pas rester insensible aux charmes d'un châssis conçu chez Williams ou aux mélodies d'un V12 signé Ferrari. Cela tombe bien, F1 Pole Position 2 vous propose d'entrer dans le monde très fermé des meilleurs pilotes du championnat du monde.

On peut tout faire

Cette simulation de course de voitures se veut la plus complète de la Super Nintendo. Effectivement, du côté des options, c'est plutôt impressionnant. On peut configurer à peu près tout ! Le niveau de l'ordinateur qui gère vos adversaires, la résistance aux chocs de la voiture, le nombre de tours d'un Grand Prix, etc. On peut également créer de nouveaux pilotes et pourquoi pas signer des contrats avec un motoriste. N'hésitez pas : le moteur Renault est le top de la saison 93. Pour plus de réalisme, la météo est prise en compte. Il est alors possible de rouler sous un soleil de plomb tout comme

Monaco est le circuit le plus célèbre du monde. C'est aussi le plus dur : une piste étroite et des cartons à gogo.



Pour prendre un départ canon, mettez-vous plutôt sur un côté de la piste et tracez jusqu'à ce que les voitures se rabattent pour passer le premier virage à la corde.

LOGITHEQUE

Il faut avouer que sur console les simulations de formule 1 ne sont pas légion. Il y a bien Exaust Heat F1, mais il pêche dans sa réalisation. À part le premier du nom, F1 Pole Position 2 n'a pas vraiment de concurrent. Ce nouveau volet apporte peu de choses. Si vous possédez le premier, il est inutile d'acheter le second. À mon avis, seuls ceux qui ont de bonnes connaissances techniques peuvent vraiment apprécier ce titre. Les autres peuvent continuer à jouer à Mario Kart !

WILLIAMS RENAULT

Alain Prost, dit le professeur : quatre titres mondiaux et 51 victoires en Grand Prix.

Damon Hill : c'est le fils de Graham Hill, champion du monde en 1962.

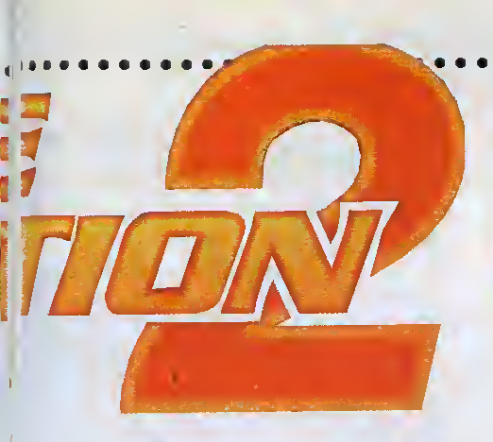
La Williams est équipée du fameux moteur V10 Renault, l'arme fatale de la saison... N'hésitez pas un instant !

MCLAREN FORD

Michaël Andretti débute en F1. Son père Mario est un pilote d'IndyCar.

Mika Hakkinen est un jeune loup aux dents longues et très affûtées.

McLaren est avec Ferrari l'écurie la plus titrée de la formule 1. Elle est à l'origine du succès de Prost et de Senna.



sous une pluie battante. Évidemment, il faut régler la voiture en fonction des conditions de course. Ce n'est pas une mince affaire. La quantité de paramètres à gérer sur une voiture de formule 1 est assez époustouflante. Il faut en effet savoir faire preuve d'astuce pour mettre au point le bolide.

Attention migraine !

Les jeunes pilotes qui manquent d'expérience laisseront l'ordinateur (les ingénieurs) faire ces réglages à leur place. Mais d'après le fameux proverbe longanien : « Un pilote digne de ce nom prépare sa voiture aux petits oignons ! » Dans ce cas, bonjour la migraine ! Ainsi, rien que pour régler la direction, il existe pas moins de vingt-huit possibilités ! Sans oublier les pneus, la transmission, les freins, les suspensions et les ailerons. Ouf ! Le tout consiste à trouver le bon compromis entre les différents réglages. Logiquement, chaque circuit demande une préparation particulière. Aussi, si vous trouvez le réglage idéal de votre formule 1, sauvegardez-le pour ne plus en changer.

F1 Pole Position bénéficie de la licence Foca, l'organisme chargé de tout ce qui concerne l'image et la communication de la formule 1. Vous avez donc la possibilité d'incarner un des quatorze pilotes des sept principales écuries. Parmi eux, on regrettera Ayrton Magic Senna. Au niveau des courses, vous disposez de trois modes. En <test run>, on s'entraîne sur n'importe lequel des seize circuits de la saison. En <battle>, on affronte le ou les adversaires de son choix. C'est surtout pratique quand on joue à deux et que l'on ne veut pas être dérangé par d'autres pilotes. Enfin, le <World Grand Prix> vous plonge directement dans la compétition.

Comme pour de vrai

Vous n'êtes pas obligé de faire les seize courses d'une traite pour terminer la saison ! Un système de trois sauvegardes est à votre disposition. Chaque Grand Prix se déroule comme dans la réalité. Vous pouvez mettre au point votre voiture en effectuant des essais libres avant de passer à la séance de qualification. Une fois sur la grille de départ, vous vous retrouvez bien calé dans votre baquet, la première enclenchée et le moteur hurlant pour attendre le feu vert. Seule entorse au règlement, il n'y a pas de tour de chauffe. Mais là, je chipote ! Une fois lancé, on s'aperçoit très vite qu'il s'agit d'une simulation et non d'un jeu d'arcade.

Il faut un certain temps, et même un temps certain, pour s'adapter ! Après quelques

BENETTON FORD

Michael Schumacher en personne, c'est la valeur montante du plateau !

Ricardo Patrese, un vieux renard très expérimenté et aussi très, très italien.

La Benetton équipée du Ford V8 est très compétitive. En plus, ses pilotes ne sont pas vraiment des manchots.

FERRARI

Jean Alesi avec toute sa fougue et son énorme talent ! Attention aux sorties.

Gerhardt Berger, un autrichien qui n'a pas avoir froid aux yeux sur la piste.

Qui ne connaît pas la plus prestigieuse des écuries ? Une Ferrari n'est pas une voiture, c'est plutôt une œuvre d'art !

Avant chaque départ, l'ordinateur vous indique le classement sur la grille. Ça va chauffer.

Si vous ne vous servez pas des rétroviseurs, remplacez-les par un tableau qui fait le point sur les sept premiers.

TYRRELL

Ukio Katayama, un des rares Japonais à courir dans le championnat du monde.

Andrea De Cesaris, un pilote très chaud : il n'aime pas qu'on le double.

Bien que Tyrrell soit une ancienne équipes, elle n'hésite pas à innover avec le tout nouveau moteur Yamaha.

FOOTWORK

Aguri Suzuki, ce pilote n'est présent sur les circuits que grâce à ses sponsors...

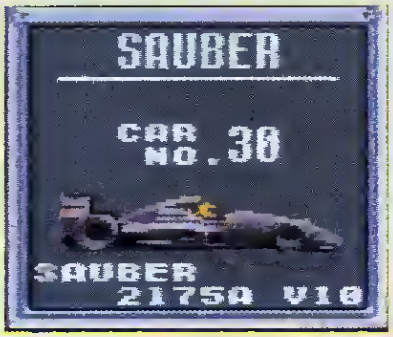
Derek Warwick, un autre vieux singe qui ne manque pas d'expérience.

Malgré un châssis à la tenue de route moyenne, la Footwork se rattrape avec un moteur Mugen Honda, à essayer...

SAUBER

Karl Wendlinger, un petit nouveau, tout beau. Il rêve de détrôner les vieux...

J.-J. Lehto, avec Wendlinger, il forme une nouvelle vague de pilotes.



Derrière la petite écurie Sauber, il y a le géant Mercedez. Pas de doute, avec cette écurie, c'est du solide !

tours de piste, les choses vont quand même beaucoup mieux. Pour débuter, je vous conseille de choisir la direction de type <3> et de force <7>. Ainsi, le volant revient en position centrale automatiquement. Je vous jure que ce n'est pas du luxe ! De plus, il suffit de « caresser » une voiture concurrente pour se retrouver en tête-à-queue. Évidemment, qui dit « touchage », dit « cassage » et il n'est pas rare de devoir rentrer aux stands pour réparer.

Vous allez vous enrhumer !

Côté animation, le mode 7 de la console assure un max. Malheureusement, l'animation des autres bolides et du paysage de fond est un peu saccadée. Le rendu des dénivellations de la piste n'est pas excellent non plus. Le bruit des moteurs est assez réaliste, quoique pour un mélomane à quatre soupapes comme moi, c'est un peu léger. Tout cela est rattrapé par une musique d'intro « pêchue » qui donne des fourmis dans le pied droit... Le mode <deux joueurs> rajoute une grosse dose de fun à ce jeu un peu austère. F1 Pole Position 2 possèdent les atouts propres à faire craquer les fans, les fondus et les barjos de la formule 1. Je crains en revanche que la difficulté et le côté peu ludique du jeu ne rebutent les autres un tantinet.

Longan

N'hésitez pas une seconde, enfilez un costume cravate et discutez ferme les contrats avec le motoriste. Attention, ces gens ne sont pas du tout des agneaux.

POUR & CONTRE

- ▲ La fidélité de la simu (pour une console).
- ▲ Le mode deux joueurs.
- ▲ Les sauvegardes sont très utiles.
- ▼ La fin est un peu limite !
- ▼ L'animation des voitures.

Une bourre à deux ?

Chaque joueur à son pilote préféré. À l'affiche : Schumacher contre Alesi : ça va chauffer sur l'asphalte !

À fond, Longan dépote en Ferrari tandis que Djabou fait du hors piste en Williams.

EN RESUME

SIMULATION SPORTIVE
UBI SOFT – 1 OU 2 JOUEURS

F1 Pole Position 2 se veut la référence du genre sur Super Nintendo. Il s'adresse surtout aux passionnés.

GRAPHISME	83%
ANIMATION	88%
SON	90%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	85%
INTÉRÊT	89%

Prix environ 550 F

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro Jussieu • RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 • Parking Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro Jussieu
• RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 • Parking Maubert ou Parcmètre

2S, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN Orlyval
• RER Antony • BUS 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

SCORE GAMES — LA VIDEO EST PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion)	199 F		
HOUSSE ANTI CHOC	39 F	PACK BATTERIE (8 heures)	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	SUPER GAME BOY	449 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	ROBOCOP	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
BATMAN	79 F	DOUBLE DRAGON II	99 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
CASTELVANIA	79 F	SPIDERMAN	99 F	SUPER MARIO LAND 3	175 F
GREMLINS 2	79 F	TORTUE NINJA	99 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	MEGAMAN 3	249 F	DESERT STRIKE	269 F
BATTLESHIP	199 F	MONSTER TRUCKS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F
MISS PACMAN	199 F	MYSTIC QUEST	249 F	MONSTERMAX	269 F
TARZAN	239 F	POWER RANGERS	249 F	MR NUTZ	269 F
ALADDIN	249 F	ROAD RASH 2	249 F	NBA JAM	269 F
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	PREHISTORIK	269 F
DUCK TALES II	249 F	TETRIS II	249 F	SPEEDY GONZALES	269 F
GARFIELD LABYRINTHE	249 F	ZELDA	249 F	TOM & JERRY 2	269 F
LE LIVRE OF LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	YOGI BEAR	269 F
LE ROI LION	249 F	ALIEN OLYMPIC	269 F	FIFA SOCCER	279 F
LES SCHTROUMPFS	249 F	COOL SPOT	269 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NINTENDO - N.E.S

+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE NEUVE + 2 Manettes	249 F	GAME GENIE	199 F
PISTOLET (OCCASION)	99 F	KIT DE NETTOYAGE	39 F
MANETTE	99 F	BOITE DE RANGEMENT	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHADOWGATE	79 F	ROBOCOP	99 F	SOLSTICE	139 F
TORTUE NINJA	79 F	SILENT SERVICE	99 F	WORLD CUP	139 F
CASTELVANIA	99 F	SUPER MARIO 1	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
DOUBLE DRAGON	99 F	BAYOU BILLY	139 F	SUPER MARIO 2	159 F
DUCK HUNT	99 F	CASTELVANIA II	139 F	RESCUE RANGERS	179 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	DONKEY KONG	139 F	SUPER MARIO 3	179 F
PROJECTOR	99 F	DOUBLE DRAGON 2	139 F	ZELDA 2	179 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

GAUNTLET 2	99 F	PACMAN	199 F
GREMLIN 2	99 F	STAR WARS	199 F
PAPERBOY	99 F	ALADDIN	249 F
ADV MAGIC KINGDOM	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
CASTELVANIA III	149 F	LE ROI LION	249 F
DUCK TALES	149 F	DUCK TALES 2	299 F
MEGAMAN II	149 F	LA BELLE ET LA BETE	299 F
SIMPSONS 2 BART	149 F	MEGAMAN 5	299 F
TOP GUN II	149 F	RESCUE RANGERS II	299 F
ASTERIX	199 F	SCHTROUMPFS	299 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve)
299 F
CADEAU : 1 TAGOCHÉ

CONSOLE SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO
699 F (neuve)

SUPER PROMO
CONSOLE* + STREET FIGHTER II
499 F

CONSOLE SUPER NINTENDO + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STAR
999 F (neuve)

RESERVEZ VOTRE CONSOLE D'OCCASION
(Révisée - Garantie)

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cartes, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums)

MAGASIN 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

Tous les meilleurs jeux sur CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - NEO-GEO - CD 32 - CD ADULTE - 3DO ...
+ 1000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	79 F	SUPER GAME BOY	449 F
CABLE PERITEL ou ADAPT SECTEUR	149 F	MANETTE ASCII PAD	99 F
MANETTE ORIGINE	99 F	ACTION REPLAY PRO 2 (neuve)	399 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION		NEUF	OCCASION
ACTRAISER 2	499 F	--------	PAC ATTACK	449 F	299 F
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F	PEPSI JAMMIT	TEL	--------
ALIEN 3	--------	199 F	PIERRE LE CHEF	------	199 F
ALLADIN	449 F	249 F	PILOT WINGS	44 F	79 F
ANOTHER WORLD	449 F	199 F	PINBALL DREAMS	489 F	339 F
ARME FATALE	199 F	139 F	PIRATE OF THE DARK WATER	489 F	339 F
ASTERIX	249 F	169 F	POP'N TWINBEE	104 F	139 F
BATMAN RETURN	104 F	139 F	POWER RANGERS	549 F	--------
BEST OF THE BEST	489 F	169 F	PRINCE OF PERSIA	489 F	249 F
BLAZING SKIES	389 F	139 F	PSG FOOTBALL	399 F	269 F
BRUTAL	499 F	--------	RANMA 1/2 2	499 F	299 F
BUBSY	449 F	269 F	RANMA 1/2 4	TEL	--------
BUGGS BUNNY	499 F	349 F	RISE OF THE ROBOTS	549 F	--------
CANTONA FOOT	449 F	299 F	ROAD RUNNER	489 F	194 F
CHOPLIFTER III	344 F	--------	ROCKN'ROLL RACING	489 F	349 F
CHUCK ROCK	249 F	169 F	R TYPE	44 F	79 F
CLAYFIGHTER	489 F	349 F	SAILOR MOON	549 F	--------
CLAYFIGHTER 2	TEL	--------	SCHTROUMPFS	449 F	314 F
COOL SPOT	199 F	139 F	SECRET OF MANA	449 F	--------
DAFFY DUCK	469 F	269 F	SENSIBLE SOCCER	439 F	269 F
DESERT FIGHTER	499 F	--------	SHANGAI 2	199 F	139 F
DESERT STRIKE	439 F	294 F	SHAQ FU	539 F	--------
DRACULA	449 F	149 F	SIM CITY	389 F	269 F
DRAGON BALL Z	489 F	299 F	SIMPSONS BART	144 F	139 F
DRAGON BALL Z 2	549 F	379 F	SKYBLAZER	399 F	289 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL	--------	SMASH TENNIS	449 F	--------
ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	--------	SOCCER SHOOT OUT (US)	444 F	--------
EMPIRE STRIKE BACK	494 F	349 F	SPECTRE	399 F	269 F
EQUINOX	439 F	294 F	STAR TREK	549 F	--------
F 1 POLE POSITION	489 F	339 F	STARWING	99 F	79 F
F 1 POLE POSITION 2	539 F	--------	STREET FIGHTER 2	199 F	99 F
FATAL FURY 1	549 F	379 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	249 F
FIFA SOCCER	499 F	379 F	STREET RACER	499 F	--------
FIGHTER'S HISTORY	TEL	--------	STUNTRACE FX	449 F	--------
FLASHBACK	299 F	149 F	SUPER ADVENTURE II	449 F	--------
FX TRAX	TEL	--------	SUPER AIR DRIVER	499 F	244 F
F ZERO	199 F	139 F	SUPER BOMBERMAN	244 F	149 F
GOOF TROOP	199 F	139 F	SUPER BOMBERMAN 2	449 F	--------
GP 1	489 F	299 F	SUPER GOAL	199 F	139 F
HOME ALONE 2	144 F	139 F	SUPER HOCKEY	449 F	--------
HUMANS	349 F	--------	SUPER MAGICAL QUEST	549 F	269 F
HYPER VOLLEY BALL	469 F	329 F	SUPER MARIO KART	389 F	269 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	269 F	SUPER METROID	449 F	314 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	449 F	299 F	SUPER PINBALL	389 F	--------
JORDAN ADVENTURE	499 F	--------	SUPER SOCCER	94 F	79 F
JUNGLE STRIKE	449 F	--------	SUPER STAR WARS	489 F	269 F
JURASSIC PARK	194 F	139 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F	--------
KICK OFF 3	499 F	--------	SUPER SWIM	144 F	139 F
LAMBORGHINI	479 F	299 F	SUPER TENNIS	199 F	139 F
LEGEND	344 F	--------	SUPER TINY TOONS	489 F	299 F
LEMMINGS	489 F	199 F	SUZUKI F1	489 F	269 F
LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	314 F	SYNDICATE	469 F	--------
LOST VIKING	449 F	294 F	TECMO BASKET BALL	489 F	339 F
MARIO ALL STARS	389 F	249 F	TETRIS + DR. MARIO	389 F	--------
MAXIMUM CARNAGE	494 F	349 F	TOP GEAR 2	489 F	--------
MECH WARRIOR	194 F	139 F	TORTUE FIGHTERS	549 F	379 F
MEGAMAN SOCCER	499 F	--------	TORTUE NINJA 4	489 F	269 F
MEGAMAN X	449 F	314 F	ULTRAMAN	------	99 F
METAL COMBAT	389 F	269 F	UTOPIA	399 F	269 F
MICKEYMANIA	499 F	--------	VAL D'ISERE CHAMP	444 F	294 F
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	419 F	--------	VIRTUAL SOCCER	249 F	--------
MICROMACHINE	449 F	--------	WRESTEMANIA	199 F	139 F
MIGHTY MAX	399 F	--------	WOLFENSTEIN 3D	449 F	--------
MORTAL KOMBAT	249 F	189 F	WORLD CUP USA 94	489 F	349 F
MORTAL KOMBAT 2	549 F	379 F	WORLD HEROES	494 F	294 F
MR NUTZ	449 F	269 F	WORLD LEAGUE BASKETBALL	------	169 F
MYSTIC QUEST + livre	389 F	269 F	YOGI BEAR	469 F	--------
NBA 95	539 F	--------	YOUNG MERLIN	499 F	294 F
NBA JAM	549 F	379 F	ZELDA 3	389 F	269 F
NIGEL MANSELL	449 F	269 F	ZOMBIES	489 F	299 F
NIGEL MANSELL INDY	539 F	--------	EXHAUST HEAT	------	139 F

Toutes les marques et leurs sont des marques déposées.

*OCCASION Offre dans la limite des stocks disponibles.

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et
Échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à
SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +
NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL. DOM ..... TEL BUREAU .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration . . / . .
Signature

BANZAI 10/94

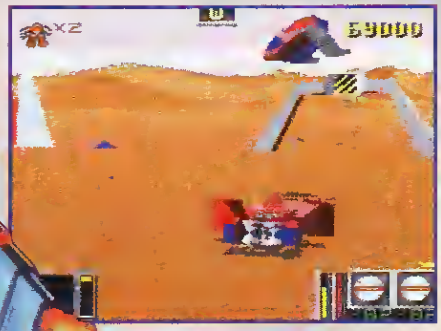
N.C. Prix : 3615 215 603

** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

TEST VORTEX

Electrobrain met entre nos mains sa dernière réalisation : Vortex. C'est rapide, c'est beau et c'est tout nouveau. Premier jeu à utiliser la dernière version du FX, ce jeu risque de rester dans les annales du jeu vidéo ! Mais au fait : Vortex, c'est comment ?

Les chercheurs de la station spatiale ont rapporté une attaque des Aki-Do. Ces derniers ont percé le bouclier de la station et ont voulu s'approprier le « noyau », une source d'énergie fabuleuse. Heureusement, il était protégé par un champ de forces. Par dépit, les troupes noires l'ont fragmenté en cinq morceaux qu'ils ont ensuite envoyés dans le Vortex, une frontière entre notre monde et celui des Aki-Do. Vous êtes le seul à pouvoir récupérer le noyau, car vous seul savez utiliser le MBS (c'est comme ça et on ne discute pas !). Bonne chance ! En passant, signalons que le MBS, pour Morphing Battle System, est un robot capable de se transformer en quatre véhicules différents. Pour vous lancer dans l'aventure, vous disposez donc de quatre modes de déplacement à utiliser à bon escient. Le mode <walker> est le plus polyvalent. Il allie vitesse, maniabilité et une force de frappe importante (canon, laser, roquettes, missiles). Seul le walker peut ramasser les objets. Ce mode est très utile dans les combats à plusieurs. Le mode <sonic jet> vous permet de voler à grande vitesse, moyennant une grande dépense en énergie. Rapide et maniable, ce mode est cependant vulnérable et ne dispose que de deux armes : laser et canon. C'est en tout cas le plus utile pour franchir de longues distances. Le mode <land burner>, avec un engin au



À vos côtés, le petit « defense droïd unit » qui est bien brave de vous aider à détruire les ennemis (mais ne comptez pas trop sur lui).

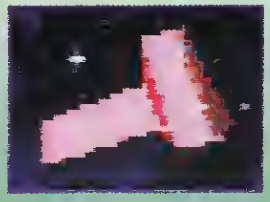
LOGITHEQUE

Pas besoin d'aller chercher très loin pour trouver le concurrent direct de Vortex, j'ai nommé : Starfox. Vortex est toutefois bien meilleur que ce dernier : il est beaucoup plus interactif et plus intéressant. On peut effectuer des rotations de 360° et aller partout où on veut. Rappelez-vous, dans Starfox on ne peut aller que tout droit. La rapidité du jeu aussi est différente. Le FX2 va deux fois plus vite que le FX1 de Starfox et ça se sent ! En plus, Vortex utilise le 3D Dolby Surround Sound, qui donne une impression de réalisme supplémentaire. Sans conteste, Vortex s'impose dans votre logithèque !

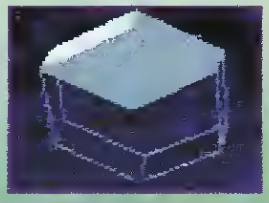
Y'A BON LES OPTIONS

Voici les objets que vous devrez ramasser dans le jeu, soit pour compléter la mission, soit pour vous aider à la poursuivre. Attention, certains objets doivent être utilisés au moment opportun !

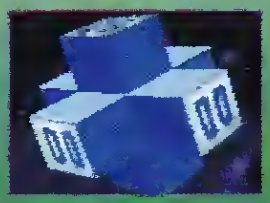
Armes et energie à volonté ! Miam, miam !



Pratique pour ouvrir les serrures triangulaires !



Il faut en compter trois pour libérer les chercheurs.



C'EST QUOI LE FX ?

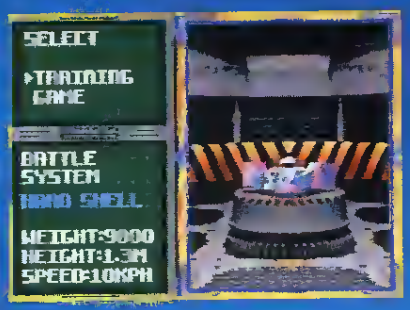
Le FX est une révolution dans le monde de la Super Nintendo. C'est une puce qui permet de nouvelles techniques de programmations sur la console 16 bits de Nintendo, comme l'utilisation des textures mappées étendues. La réussite de Starfox n'a pas endigué les recherches, qui ont abouti au FX2. La seconde version du FX tourne à 21 MHz (contre 10.5 MHz pour le premier) et augmente les possibilités de textures graphiques. De plus, le FX2 permet le 3D Dolby Surround Sound qui donne aux sons et à la musique une plus grande amplitude. Le FX2 est également utilisé dans Stunt Race FX, que nous testons dans ce numéro en page 66.

sol, est un peu moins rapide que le sonic jet. Il utilise toutefois moins d'énergie. Les armes du land burner sont les mêmes que pour celles du sonic jet. Bénéficiant d'une bonne maniabilité, ce mode est cependant extrêmement sensible aux coups. Il est conseillé de l'utiliser pour le combat en un contre un.

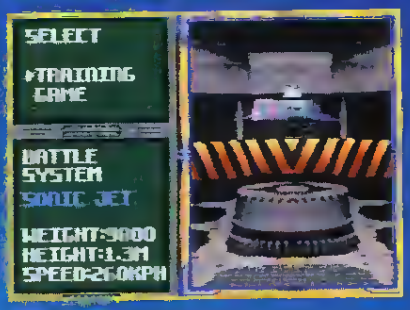
Il est in-des-truc-tible !

Enfin, le mode <hard shell> est assez lent. Il ne dispose que de trois malheureuses <electrobomb> pour se défendre. En revanche, c'est un mode quasiment indestructible. Il permet de franchir des obstacles dangereux sans perdre d'énergie. Sept mondes et sept boss vous séparent de votre objectif. Parcourez le Vortex dans un corridor, où le sonic jet sera votre meilleure chance de vous en sortir, puis rejoignez Crypton, la planète de glace où vous devrez récupérer les trois passes magnétiques pour délivrer les scientifiques de la station ! Une fois cette menace enrayée, vous pourrez aller vers Voltair (rien à voir avec le philosophe du siècle des Lumières).

LES MODES MBS

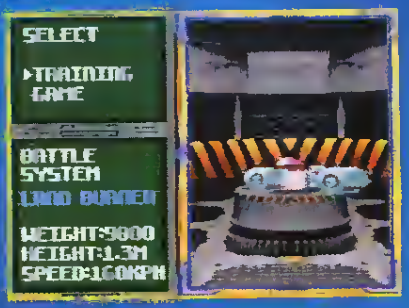


Le mode <walker> est le plus usuel : il possède tous les atouts... Son armement lourd est important, mais, attention, tous les missiles sont comptés !



Très rapide, il faut de l'entraînement pour bien maîtriser la vitesse du mode <sonic jet>. Contrôlez votre jauge d'énergie ou vous aurez des surprises.

Vous voilà indestructible en mode <hard shell>. Aucun coup ne peut vous atteindre, mais vous ne pouvez pas tirer non plus (pacifique, comme attitude).

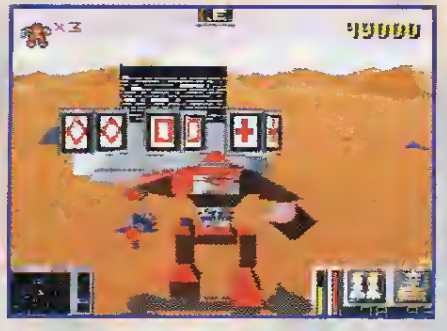


Le <land burner> a des pointes de vitesse fabuleuses et fait demi-tour d'un seul coup dans un grand nuage de fumée ! C'est bien mais ça consomme beaucoup !

Le vaisseau mère vous dépose en plein territoire ennemi. Maintenant, c'est à vous de jouer ! Ça va barder !

Parcourez une série de couloirs souterrains dans lesquels vous devez retrouver les passes magnétiques.

Cette planète vous propose une épreuve contre la montre sur des astéroïdes suspendus. Le land burner est ici le mode le plus utile !
Thermis, la planète de sable, est votre prochaine mission. C'est aussi la principale source d'énergie des Aki-Do. Il vous faut détruire les cinq réacteurs qui sont verrouillés par des codes (une espèce de jeu de mémoire avec des sigles) pour enfin vous embarquer vers Magmemo et Trantor,



Voici une série de sigles qui constitue la combinaison de verrouillage des réacteurs... Un petit effort de mémoire et l'affaire est dans le sac.

qui sont les dernières étapes de votre aventure. Sur chaque planète vous avez droit à une vue réelle de votre engin (caméra dans le dos) et à une vue plus profonde lorsque des ennemis apparaissent et sont verrouillés dans votre viseur.

Des sensations fortes

Avec le FX2, Vortex regorge de 3D en textures mappées très bien réalisées. Les animations sont fluides. Le visuel est très agréable (surtout le fond). Il n'y a aucun ralentissements qual que soit le nombre d'éléments à l'écran. La stratégie est au rendez-vous : selon la situation, vous choisissez une marche à suivre. Un petit inconvénient toutefois : une fois qu'on a perdu, on est obligé de refaire la mission ! De plus, si des objets vous aident dans votre aventure (boules d'énergie, armes, passes magnétiques...), c'est à vous de les utiliser à bon escient. L'action et l'aventure sont au rendez-vous du début à la fin. Amateurs de sensations fortes, passez aux manettes !

Oulan Bator

Ne ralentissez surtout pas au-dessus de ces plates-formes fragiles qui s'effondrent sur votre passage. La route est longue et semée d'embûches !

C'EST QUOI CE BOUTON !

X : sauter
Y : utiliser l'arme de gauche
A : utiliser l'arme de droite
B : effectuer un demi-tour
L + X : mode <sonic jet>
L + B : mode <land burner>
L + Y : mode <walker>
L + A : mode <hard shell>
L + Y : sélectionner l'arme, à gauche
R + A : sélectionner l'arme, à droite
R, L + droite ou gauche : effectuer une rotation vers la droite ou vers la gauche
Select : changer de mode
Start : afficher la carte du niveau

LES BIG BALÈZES

Voici Xerxes, le plus gros des ennemis que vous rencontrerez... Il est réellement impressionnant et ne se rend pas si facilement. Balancez-lui vos roquettes et vos electrobombs tout en évitant ses grands pieds !

Alexander est le plus rapide de tous les boss. Il dispose d'une artillerie lourde très efficace. Il vous faudra bouger beaucoup et manipuler avec précaution vos armes pour en venir à bout ! Bon courage...

Vercingetrix est le dernier boss du jeu et pas des moindres... Il est très difficile à toucher. C'est de loin l'ennemi le plus redoutable. Vous aurez besoin de vous entraîner à comprendre la technique pour le battre !

POUR CONTRE

- ▲ C'est très beau et il y a plein de couleurs !
- ▲ Des missions variées qui ne lassent pas le joueur.
- ▲ Une musique d'enfer avec des sons géniaux (en Dolby s'il vous plaît !)
- ▼ On doit refaire la mission quand on meurt !
- ▼ C'est un peu dur... Surtout les boss !

EN RESUME

SIMULATION 3D
ELECTROBRAIN - 1 JOUEUR

Quel qu'soit votre style de jeu préféré, vous ne pouvez qu'aimer Vortex. Il réunit tous les ingrédients d'un excellent jeu.

GRAPHISME	91%
ANIMATION	92%
SON	94%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	95%
INTÉRÊT	92%

Prix environ 400 F

Le jeu de combat de Shaquille O'Neal est chez Carrefour !

Pour l'achat d'un jeu Shaq-Fu, reçois GRATUITEMENT le CD RAP de Shaquille O'NEAL *

* Dans la limite des stocks disponibles

ELECTRONIC ARTS®

Avec Carrefour je positive!

ocean

TEST Stunt Race FX

« Un après-midi d'automne, on avait trouvé un moyen de locomotion. Alors, on est parti à la cambrousse. Les champs étaient humides et suffisamment acides. C'était le bon moment pour aller cueillir des petites voitures. » Non ! je ne suis pas devenu fou mais quand on voit des caisses « chelous » avec des yeux en guise de phares, y a de quoi devenir complètement halluciné.

À droite, on voit le ravin. c'est vraiment très beau, vous ne trouvez pas ?

C'est parti : nous sommes aujourd'hui plongés complètement dans le monde de la 3D et de la loufoquerie. Nintendo a lancé le FX chip, il y a maintenant un peu plus d'un an. Cette petite bébête, qui est incrustée dans la cartouche, permet (pour vous résumer la chose) d'aider la Super Nintendo à gérer de la 3D. Le seul jeu édité à ce jour par Nintendo, et qui exploite les capacités de ce chip s'appelle Starfox. Plus d'un an après, et avec le FX2 (cf. encadré dans le test de Vortex p. 62. Vortex, il faut le noter au passage utilise également un FX2), Nintendo daigne enfin nous proposer un deuxième jeu en 3D : Stunt Race FX. Il est ici question de courses de voitures sur des circuits tout en 3D. Bref, Stunt Race FX est la réponse directe au Virtua Racing de Sega... Après une page de présentation marrante, vous avez le choix entre quatre options : *speed trax*, *stunt trax*, *battle trax* et *free trax*.

Trois bolides de la mort

Le speed trax est certainement le mode le plus intéressant de tous. Vous avez le choix entre trois véhicules aux capacités

LES VÉHICULES QUI TUENT !

COUPE
C'est le meilleur véhicule pour les débutants avec des caractéristiques moyennes. Le top quoi !
Armure : moyenne
Accélération : moyenne
Vitesse max : 190 km/h

F-TYPE
Si vous maniez le paddle comme un virtuose, vous pouvez maîtriser les pointes de vitesse du F-Type.
Armure : faible
Accélération : lente
Vitesse max : 220 km/h

4WD
Difficile de speeder avec en lignes droites, mais sa tenue de route est excellente et il ne craint pas les obstacles.
Armure : forte
Accélération : rapide
Vitesse max : 160 km/h

2WD
C'est le véhicule caché. Il est excellent à condition de bien le manier. C'est la perfection assurée.
Armure : moyenne
Accélération : rapide
Vitesse max . 220 km/h

LE BATTLE MODE

Voici le mode deux joueurs du jeu. On regrette qu'il n'y ait que quatre circuits à votre disposition et que les écrans soient de taille aussi réduite. Pour l'intérêt, il vaut mieux se rabattre sur le mode <un joueur>, bien plus rigolo...

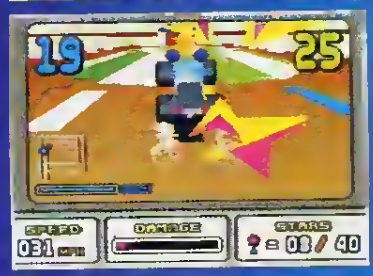
Bientôt la ligne d'arrivée. Elle n'est pas impressionnante vue de loin ?

LOGITHEQUE

De chez Nintendo, le dernier jeu du genre auquel on a eu droit s'appelle Super Mario Kart. Le dernier jeu en 3D s'appelle Starfox. Vous faites un mélange des deux et vous obtenez Stunt Race. Sinon, comme alternative vous avez encore F1 Pole Position (1 et 2). Sans oublier Vortex qui est également testé dans ce numéro.

En plein virage, qui c'est qu'on voit là ? Et bien, c'est le grand Mario en personne. Fantastique !

LE STUNT MODE

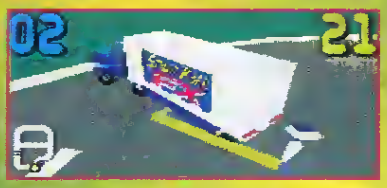


Dans ce mode, il faut parvenir à ramasser le maximum d'étoiles en un minimum de temps. Tout ça sur un des quatre circuits proposés. Ces derniers sont ardus.

TROIS VUES POSSIBLES

Via le bouton <select>, choisissez l'une des trois vues possibles. La première, la plus pratique, c'est celle que j'utilise. La deuxième est moins pratique car on ne voit plus rien. La troisieme, dans le cockpit, plaira aux pros de la conduite.

GROS CAMION POUR GROS BONUS



Dans le mode <normal>, entre deux courses, vous accédez à ce bonus stage. Il faut conduire ce camion très peu maniable de façon à boucler un tour (pour gagner une vie) ou faire tomber des panneaux (pour gagner du temps sur la course suivante).

Dure course dans l'Aqua Tunnel. Heureusement, un <check point> arrive.

différentes. Ensuite, c'est parti pour deux séries de quatre circuits d'enfer. Pour votre propre information, sachez qu'il existe quatre autres circuits supplémentaires ainsi qu'un véhicule en plus (pour plus de détails, n'hésitez pas à consulter l'encadré sur les secrets de Stunt Race). Tous ces circuits sont entièrement réalisés en 3D. Cela nous permet une entière et totale liberté de mouvements.

Des détails par milliers

De plus, ils sont bourrés d'un grand nombre de petits détails qui classent d'ores et déjà Stunt Race parmi les jeux les plus marrants de la décennie (si ce n'est pas du siècle ou du millénaire). Par

Ce vaisseau de Starfox vous offre un bonus bleu. Ils sont vraiment sympa chez Nintendo !

Splash ! Comme un abruti, vous êtes tombés dans l'eau. C'est une vie en moins pour la peine.

En se penchant sur la route du Sky Ramp, on peut voir le public au loin. C'est beau quand même la 3D en temps réel...

exemple, dans certains niveaux, les vaisseaux de Starfox viennent vous narguer. En plus, pleins de panneaux publicitaires agrémentent les décors : Nintendo, Mario, Starfox... Après tout, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même.
Dans le mode <stunt trax>, vous êtes sur un circuit tortueux où il faut ramasser un maximum d'étoiles en conduisant comme un pro. Le mode <battle trax> correspond au jeu à deux joueurs. Il ne propose que quatre circuits sans grand intérêt et les deux écrans de jeu sont minuscules. Le mode <free trax> vous permet de rouler comme bon vous semble dans l'un des circuits que vous aurez bouclé en mode <speed>.
La réalisation de Stunt Race est assez réussie. (Elle souffre tout même des faibles capacités de la machine en matière de 3D, même avec le FX). On apprécie par exemple les textures mappées pour les panneaux publicitaires, etc. Les tracés des circuits sont excellents et les petits détails donnent une ambiance très bon enfant au jeu. Ainsi, les voitures ont des yeux en guise de phares. Les musiques rappellent les thèmes de Mario et sont de plus en plus stressantes au fur et à mesure des tours qui passent.

MODE D'EMPLOI

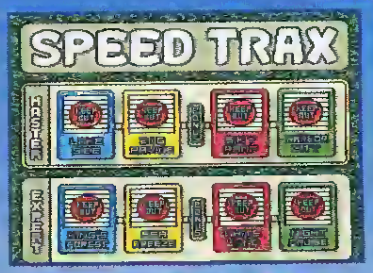
B : accélérer
A : reculer
Y : boost
X : truc bizarre
L et R : virage prononcé
Select : changer de vue

L'éclate en solitaire

Au niveau de la durée de vie, pas de problème. La pile de sauvegardes intégrée dans la cartouche garde en mémoire tous vos temps. Libre à vous de vous mesurer à vos potes et de comparer vos temps. En plus, les circuits sont sûrement bourrés de secrets que je n'ai pas encore trouvés. Que croyez-vous : ce n'est pas un jeu Nintendo pour rien ! Voilà, voilà ! un dernier conseil : si vous cherchez un jeu à plusieurs, passez votre chemin. En revanche, si vous préférez l'éclate en solitaire, Stunt Race est fait pour vous !

Lion en 3D.

LES SECRETS DE STUNT RACE



Secret numéro un : pour accéder à la course Master, il suffit de boucler la course <expert> (fastoche !). Secret numéro deux : pour avoir l'infime honneur de jouer avec la moto (2WD) en mode <course>, il suffit de boucler la course <master> (moins facile).

Des chevaux traversent la route au galop. Ils n'ont vraiment rien d'autre à faire ceux-là.

POUR CONTRE

- ▲ L'ambiance très Nintendo.
- ▲ Un très bon fond sonore.
- ▼ Mode deux joueurs très limite.
- ▼ Quelques petits bugs intempestifs.

EN RESUME

COURSE DE VOITURES NINTENDO - 1 À 2 JOUEUR

On l'attendait depuis longtemps et on s'attendait à beaucoup mieux. Cependant, à un joueur, Stunt Race est une merveille.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	91%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	89%

Prix environ 450 F

TEST

Micro Machines

Si vous rêviez de rouler en formule 1 sur une table de billard, ou en buggy dans un bac à sable : Micro Machines est fait pour vous ! Avec votre microscopique tenue d'Alain Prost, lancez-vous à l'assaut des circuits les plus fous de Lilliput.

La course contre la montre recèle des pièges naturels tels que rochers, flaques, orties et j'en passe...

Vraooooooum, vraooooooum ! Tels sont les bruits qui retentissent dans la salle de test. En effet, dans Micro Machines, une conversion d'Ocean sur Super Nintendo, vous pouvez prendre le manche, le volant ou la barre pour affronter vos rivaux sur vingt-quatre circuits différents ! L'adrénaline est à son maximum et tous les coups sont permis pour arriver le premier !

Relevez le défi !

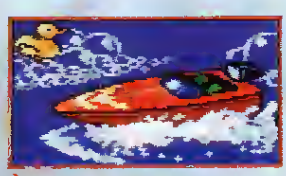
Dans le mode <un joueur>, vous disputez la victoire à dix autres pilotes. Pour humilier un concurrent en privé, une option <un contre un> est à votre disposition. Elle permet de sélectionner votre rival ainsi que le bolide que vous désirez utiliser pour lui mettre une « tôle ». Ainsi que son nom l'indique, l'option <challenge> vous met au défi de battre tous les autres pilotes : vous en choisissez d'abord trois. Le plus mauvais sur trois courses est éliminé et remplacé par un autre. Vous répétez ainsi l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pilote disponible ! Ici, la difficulté est évidemment progressive.

À vous de décider : la course « solo » ou l'« éclate » avec les potes !

LOGITHEQUE

À mon grand dam, force est de constater que Micro Machines est un jeu pratiquement sans précédent dans l'histoire de la Super Nintendo (*damn !*). « Pratiquement » parce que seul Off Road Racer développe ce concept de courses délirantes à plusieurs sur des circuits non moins délirants. Cependant, Micro Machines est bien plus complet et bien plus amusant que ce dernier ! Bon, allez, j'ai un moteur à roder, moi.

Vroum, vroum, tut, tut, bip, bip



À vous les sensations fortes dans la baignoire ! N'ayez pas peur d'éclabousser partout.

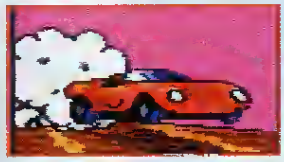
Quatre roues motrices, c'est mieux pour éviter les dangers et les pièges du petit déjeuner.

Faites bien attention à contourner les pâtés de sable et les pelles sinon bobo le buggy !

Cette caisse est garnie de pointes pour défoncer les autres, elle n'a pas d'autres avantages.

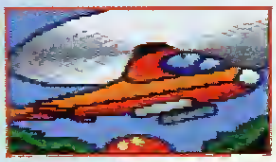
Le dragster, c'est comme l'Indiana Jones du terrain vague ! Cet engin est aussi très maniable !

La formule 1 va très, très, très vite, alors faites gaffe aux virages aux quatre coins du billard !



Vroum ! Ça trace bien ce genre d'engin, mais méfiez-vous ça tourne comme une chèvre !

Yark, yark, yark ! Servez-vous du canon et tirez sur tous vos compères pendant la course !



Attention aux rosiers de maman dans les passages en rase-mottes ! C'est pas *Supercopter* !

La mode <multiplayer> permet de s'éclater sur la toile cirée de mamie, le bureau de papa ou encore le billard du café d'à côté avec tous vos copains ! Dans ce mode, c'est à qui sera le plus vicieux. Ici encore, vous avez le choix entre la voie <challenge> et la voie <tournament>. Pour gagner, il faut simplement être le plus malin et distancer les autres pour remplir des cases bonus. Quant aux véhicules, il y en a onze et chacun possède ses propres caractéristiques (maniement, vitesse, suspension...).

Sans bottes de paille

Les parcours sont disputés avec des bolides spécifiques : sur le billard, on utilise la formule 1, la voiture la plus rapide et la plus maniable surtout dans les virages serrés. Dans la baignoire on fait la course avec des hors-bords ! Même si les graphismes sont moyens et les sons peu satisfaisants, l'animation (le point le plus important pour ce type de jeu) est parfaite. Quant au contrôle des petits bolides, il est exemplaire. Accros de la vitesse, du stress de la compétition ou encore des grosses rigolades entre copains, ce jeu vous est destiné ! Faites rugir vos moteurs et accrochez-vous à votre bolide, Micro Machines, ça décoiffe !

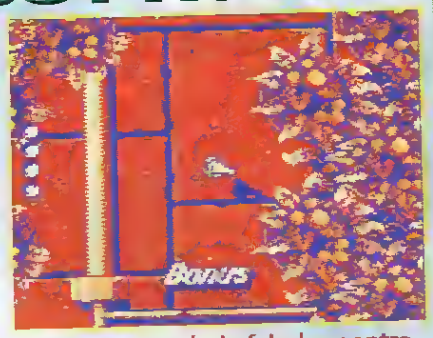
Oulan Bator

Des tanks dans un jeu de dames ? C'est vraiment bizarre...

Mais qui a mis des céréales en plein milieu de la table de cuisine ?!?

SUR GAME BOY AUSSI !

La course en hélico est toujours aussi difficile, mais c'est pas très grave quand c'est bien fait.



Et toujours un choix fabuleux entre neuf véhicules... Ben alors, Alain, tu signes ou pas ?

La conversion sur Game Boy (environ 300 F) n'a rien de hardcore et le maniement est splendide. On retrouve tous les éléments de la version Super Nintendo, il y a toujours dix niveaux à traiter et deux modes [illegible] et [illegible] Systématiquement la même plaisir de jouer... une queue de poisson de temps en temps, ce [illegible] signé Ocean.

Des jours avec et des jours sans...

Ça marche du tonnerre !

Désolé, c'est pas de ma faute !

J'ai un p'tit coup de pompe, là.

Bof ! j'vais aller me recoucher.

POUR et CONTRE

- ▲ Une très bonne maniabilité.
- ▲ Fou rire assuré en mode <multiplayer>.
- ▲ L'animation est parfaite !
- ▼ Pas de passwords pour un jeu assez long.
- ▼ Pas beaucoup d'efforts sur le plan sonore.

EN RESUME

ARCADE

OCEAN - 1 À 4 JOUEURS

De bonnes crises de nerfs ou de fous rires en perspective avec ce jeu.

GRAPHISME	80%
ANIMATION	87%
SON	82%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%
INTÉRÊT	88%

Prix environ 450 F

TEST

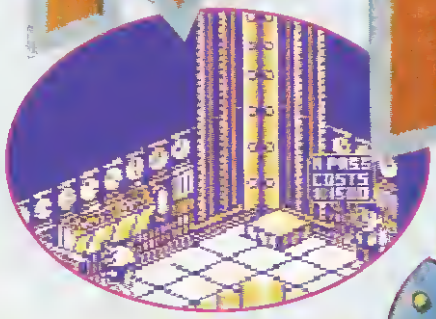
MONSTER MAX

Voyons voir : vous êtes un adepte de la réflexion, un nostalgique d'Equinox, un passionné d'action et vous cherchez depuis toujours le jeu qui allie ces trois éléments sur votre Game Boy. Ne cherchez plus ! Titus vous sert Monster Max sur un plateau...

La qualité des jeux Game Boy est à la hausse et Monster Max conforte cette impression ! Écrit par Jon Ritman, un vétéran des jeux vidéo, Monster Max utilise une vue en 3D isométrique. Chaque pièce est vue du dessus et de côté. Cela nous donne une aire de jeu en forme de diamant. C'est assez original sur un écran aussi petit que la Game Boy. Le jeu possède des graphismes fouillés, tant au niveau du décor que des objets ou des personnages.

Une histoire simple

Physiquement, Max ressemble plutôt à une savante combinaison entre un reptile, Axl Rose, le chanteur des Gun's and Roses, et un crâne humain. C'est vraiment très impressionnant. Des plates-formes et des trappes remplissent chaque pièce. Il y a aussi beaucoup de choses cachées. Des objets vitaux (ascenseurs, interrupteurs) peuvent ainsi être dissimulés par d'autres objets, ce qui rend Monster Max encore plus intéressant. L'histoire est toutefois assez simple : King Krond (à ne pas confondre avec King Kong), l'horrible tyran, a pris le pouvoir et a interdit la musique

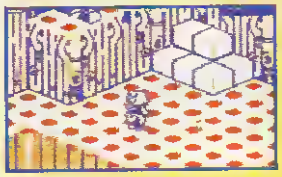


Boudiou ! 1 500 # pour monter d'un étage ? Ça va faire un trou dans mon portefeuille... M'enfin, on ne regarde pas à la dépense pour devenir un mégahéros !

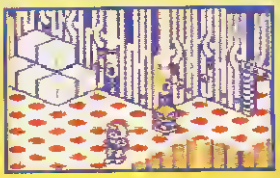
LOGITHEQUE

Premier jeu en 3D isométrique de la Game Boy, Monster Max dispose d'un gros avantage sur les autres jeux d'aventure (même si la perspective nous joue quelques tours). En ligne directe, on trouve Zelda : The Awakening qui est passé maintenant en seconde position dans mon classement personnel. L'intérêt de l'aventure dans les deux cas est élevé, mais Max n'a pas son pareil sur la petite portable de Nintendo ! Encore bravo à Titus et à Rage !

L'énigme des boulets

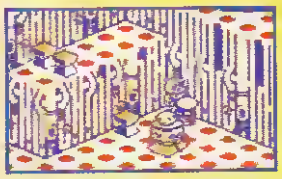


Attention ! ces cubes disparaissent dès que vous sautez dessus. Attention, il y a un monstre qui vous attend dessous...

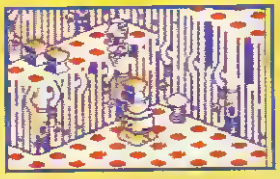


Vous devez l'attirer en vous plaçant sur sa ligne. Amenez-le de cette manière en bas de l'écran pour qu'il ne vous gêne plus.

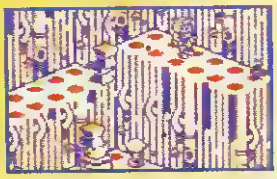
Maintenant, vous pouvez détruire les cubes et utiliser le joystick. Ce dernier dirige le robot qui se trouve à l'étage supérieur.



Dirigez le robot vers la droite pour qu'il fasse tomber la brique, et faites le tomber ensuite en le dirigeant toujours vers la droite.



Mettez la brique dans votre sacoche et sautez sur la tête du robot (à partir du joystick). Lâchez la brique et sautez sur l'étage supérieur.



Servez-vous des briques pour faire un escalier. Vous pouvez enfin sauter sur l'autre partie de l'étage et prendre les boulets !

UN P'TIT COUP DE PUB ?

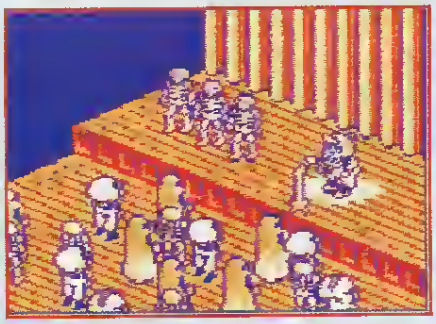
Rusé le renard ! Dans Monster Max, avant que le jeu ne démarre, on peut voir de temps en temps les images arrêtées de jeux made in Titus : Fox et les clues brother, entre autres... C'est par hâte de se servir d'un jeu comme écran publicitaire et, en plus, ça coûte pas cher !

OBJET-CHAMP DE FORCE

- PRENDRE -
TENEZ VOUS SUR LE CHAMP DE FORCE ET PRESSEZ (A) OU (B)

-FONCTION-
PROTECTION TOTALE-
PRESSEZ LE BOUTON UTILISE POUR LE PRENDRE. ON NE PEUT PLUS BOUGER QUAND LE CHAMP EST ACTIF.

Pooouf ! Grâce au champ de force, vous pouvez vous transformer en œuf et être invulnérable. Un seul défaut : on ne peut pas tirer ou bouger ! On n'a rien sans rien.



La musique est enfin revenue sur Terre et Monster Max fait une nouba du tonnerre avec ses anciens ennemis pour fêter ça (quel fêtard alors). C'est dur d'être un mégahéros !

sur tout le territoire ! Max, une future rock star outragée, décide de suivre une formation à l'académie des mégahéros pour débarrasser la Terre du monstre.

630 salles à visiter

Tout au long de neuf niveaux (comportant trois sous-niveaux chacun) et de 630 salles, il vous faut conduire Max à travers un labyrinthe dangereux qui comporte des épreuves de réflexion assez retorses. La difficulté de jeu est très bien dosée et la progression des niveaux n'est pas trop abrupte. De plus, le jeu est très confortable grâce aux options qui le composent : cinq langages différents, choix du contrôle directionnel, rappel des missions, plan du jeu, explications ponctuelles de l'utilité des objets ramassés, etc. L'histoire de Max est contenue sur la cartouche. Dès lors, la lecture du manuel est pratiquement inutile.

Aux portes de l'invisible

L'interface est très bien gérée et pratique. Des codes permettent de reprendre le jeu où vous l'avez laissé. Les énigmes demandent plus ou moins de réflexion mais souvenez-vous que, parfois, ce qui n'est pas visible est la clé du problème (c'est très fort ce que je viens de dire !). En définitive, Monster Max est le meilleur jeu du genre sur la Game Boy. Il ne peut que plaire, même aux plus hargneux !

Oulan Bator

Voici la liste des objets que vous rencontrerez dans le jeu... Chaque fonction est expliquée ici pour faciliter votre progression. Apprenez d'abord à bien utiliser tous les objets !

POUR CONTRE

- ▲ Des graphismes vraiment très travaillés.
- ▲ L'intérêt du jeu est énorme grâce aux énigmes.
- ▲ Un système de codes pour jouer quand on veut, où on veut.
- ▲ Une grande durée de vie, parce qu'avant de le finir...
- ▼ Ben, je vois pas : peut-être les perspectives hasardeuses de la 3D isométrique.

EN RESUME

AVENTURE RÉFLEXION
TITUS - 1 JOUEUR

Les prises de tête sont l'apanage de ce genre de jeu et Monster Max doit être le plus balèze !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	91%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	94%
INTÉRÊT	94%

Prix environ 250 F

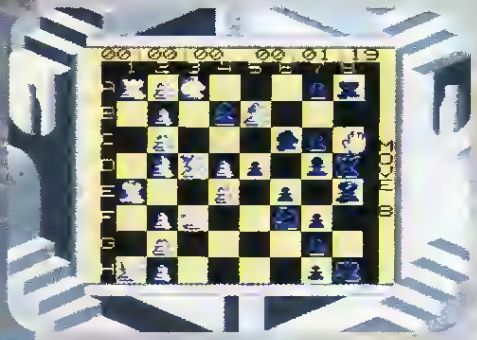
EN BREF

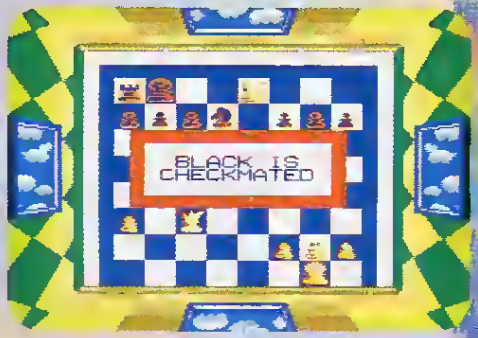
NEW CHESSMASTER

Réflexion
Super Game Boy
Software Toolworks
1 à 2 joueurs

80%

Si vous pensez que les échecs ne peuvent pas provoquer une montée d'adrénaline, similaire à celle que vous pouvez subir durant une partie de Street Fighter II, détrompez-vous ! New Chessmaster sur Game Boy, et donc également sur Super Game Boy, est très complet. Il offre en effet suffisamment de résistance pour contenter la grande majorité des joueurs moyens que nous sommes. Tous les ingrédients nécessaires sont d'ailleurs réunis. Tout d'abord, le programme possède une très large bibliothèque d'ouvertures. C'est-à-dire qu'il comporte une base de données où sont répertoriées toutes les meilleures combinaisons possibles des débuts de partie. Ainsi, la console ne risque pas de faire d'erreurs sauf si vous faites un peu n'importe quoi pour la déstabiliser. Ensuite, toutes les options généralement disponibles sur ce genre de logiciels sont présentes. Vous pouvez donc configurer l'échiquier à votre convenance, afficher une horloge pour chronométrer vos coups, rendre invisibles les pièces adverses (mangez du poisson, c'est bon pour la mémoire), demander un petit conseil à votre Game Boy si vous ne savez pas comment vous sortir d'une situation épineuse, etc. Le jeu vous propose quelque treize niveaux de difficulté. Plus le niveau de jeu est relevé, plus le temps de réflexion est long. Dans les niveaux les plus élevés, vous avez même le temps d'aller faire un tour au petit coin si l'envie vous prend. Heureusement, la console émet un petit bip au moment de jouer pour vous appeler ou vous réveiller ! En conclusion, si vous n'êtes pas un grand maître, mais que vous vous intéressez un peu aux échecs, vous ne serez pas déçu. Même si, comme bon nombre de ses petits frères, il devient un peu trop lent lors de parties dignes des championnats du monde...





The New CHESSMASTER

Settings

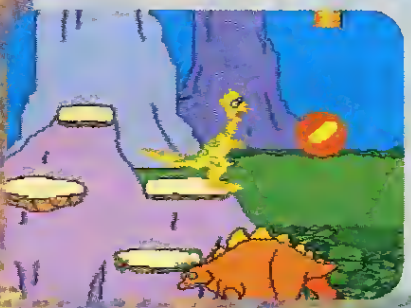
Level: Newcomer 2
Deep Thinking On
Opening Book On
Teaching Mode On
Coordinates On
Chess Clock On
Touching Rule On
White Visible
Black Visible
White On Left

VIRTUAL BART

Arcade
Super Nintendo
Acclaim
1 joueur

75%

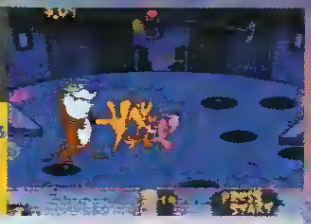
Voici les dernières ôneries de Bart Simpson rapportées par Acclaim. Une fois encore ce garnement va être le héros d'aventures hors du commun. La foire aux sciences de l'école a une nouvelle attraction : la roue virtuelle qui vous fait vivre vos rêves les plus fous. À travers six niveaux (lancer de tomates, course de motos dans un monde apocalyptique, endosser la peau d'un dinosaure et d'un porc, descente d'un toboggan et acrobaties de bébé) guidez Bart pour qu'il ne soit pas trop secoué par la machine. Un mode d'entraînement est accessible pour vous habituer à chaque stage avant de vous lancer dans l'aventure. Les contrôles sont hasardeux et les graphismes sont pauvres, même s'ils respectent l'esprit du dessin animé... Certaines animations sont sympa mais le jeu manque un peu d'intérêt.



REN AND STIMPY

Beat'em-Up
Super Nintendo
Ludi Games
1 à 2 joueurs

83%



Le distributeur Ludi Games fait très fort : après Actraiser 2, F1 Pole Position 2 et The New Chessmater, voici Ren and Stimpy. Ce jeu de plate-forme, adapté d'un dessin animé américain récemment diffusé par Canal Plus, se joue à deux. Vous pouvez donc vous éclater avec Ren, un gentil chihuahua, ou avec Stimpy, un chat obèse de couleur rose. Nos deux compères peuvent interagir l'un avec l'autre, se grimper dessus pour sauter plus loin, etc. Depuis longtemps, ils tentent d'acheter une machine à remonter le temps afin de rendre visite à tous leurs ancêtres. Un seul moyen pour y parvenir : ramasser 47 millions de dollars... Les niveaux ne font malheureusement pas oublier les ralentissements du mode deux joueurs. Ren and Stimpy est un jeu très marrant qui plaira beaucoup aux plus jeunes d'entre nous !

BANZAI et 3615 KonsoL vous présentent :

MORTAL KOMBAT 2

le retour sanglant

«PLUS FORT, PLUS RAPIDE, PLUS VIOLENT QUE JAMAIS !!!»

également sur votre écran :

Aladdin - *Young Merlin* - **Desert Strike** - **Zelda III** - **nba jam** - ***The Empire Strikes Back*** - Super Street Fighter II - Dragon Ball Z - **Ranma 1/2 II** - ***Mortal Kombat*** - ***Bubsy*** - ***Hook*** - *Actraiser* - **Equinox** - *Jurassic Park* - **Fatal Fury...**

Tous les nouveaux coups dévoilés

DÈS À PRÉSENT SUR LE

36 70 53 89

également par Minitel 3615 KonsoL

MANGAMANIA

Une rubrique réalisée par Tanashi Yota

Salut à tous les fous de mangas que nous retrouvons avec plaisir pour ce deuxième volet de la rubrique ! Je ne résiste pas à la tentation de vous offrir un spécial filles dès ce numéro ! Les héroïnes des DA japonais sont en effet parfois très troublantes et elles méritent toute notre attention... Osons, osons, osons !

Après avoir présenté la BD japonaise dans ses grandes lignes le mois dernier, nous allons découvrir aujourd'hui différentes facettes des DA japonais dont certains héros sont des filles. Nous ferons également un petit tour du côté des produits dérivés à la fin de cette rubrique. Pour les novices qui s'acharnent à chercher dans *Le Petit Robert* la définition de cardass ou de shitajiki, qu'ils se réjouissent desormais, la première édition du *Petit Yota illustré* — bien plus complet ! — est enfin disponible... C'est sans doute inspiré par le sourire de Madoka que j'ai préféré laisser s'exprimer dans ces pages nos charmantes invitées. Leur regard attendrissant ou même leur sensualité débordante valent plus qu'un long discours. Mais, bien souvent, la censure se mêle des petites histoires de nos amies.

Sex-symbol

En parlant de *Madoka*, signalons qu'elle est un véritable sex-symbol au Japon. En France, ses fans sont aussi très nombreux et une boutique porte même son nom. En réalité, *Madoka* représente la beauté et le mystère de certains personnages de DA. La série ne comporte pas de scènes bien méchantes, mais de par chez nous, nous n'aurons jamais droit à la scène gentillette où Madoka se fait hypnotiser pendant qu'un habile voyeur prend des photos d'elle à moitié nue, c'est un exemple. Mais, trêve de bavardage, je vous laisse plutôt en charmante compagnie. Hélas, le charme et la rigueur des responsables des programmes télévisés ne font pas toujours bon ménage.

Lors des conventions, *Ah ! My Goddess* remporte souvent un franc succès. Il faut avouer que c'est très bien fait, tendre et mignon, sans violence et avec beaucoup d'amour. C'est ce qui explique sa présence ici... Toutes ces déesses sacrément sexy courent après le héros.

Quel regard ! *Sailor Moon* fait un carton au Japon. Nos deux amies n'ont d'yeux que pour l'homme masqué qui vient les secourir à chaque épisode. Les gars, va falloir s'accrocher !

La stratégie de la censure

Ainsi, lors de la diffusion de ces DA en France, on remarque quelques différences avec les versions originales. Que se passe-t-il à TF1 par exemple ? La direction aurait décidé de ne plus diffuser de dessins animés japonais l'après-midi. C'est une bien curieuse

Max et compagnie est le titre français de *Kimagure Orange Road*. Voici une illustration extraite de très beau *Art Book* d'Akemi Takada consacré en particulier à Madoka.

Ranma 1/2 est une série qui souffre de pas mal de retouches en France. En revanche, les Éditions Glénat proposent une traduction assez proche de manga.

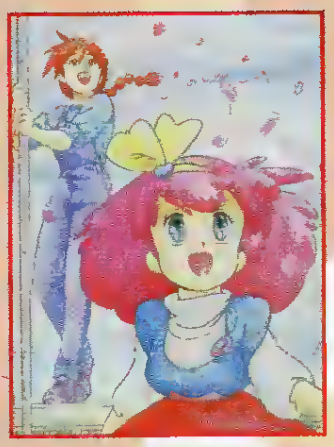
idée ! Heureusement qu'il nous reste la matinée... En voulant plaire à tous, le Club Dorothée joue les artistes avec nos dessins animés préférés. Ils sont retouchés ici et là. On peut ainsi regretter que des séries comme *Ranma 1/2*, *Nadia*, *Dragon Ball*, *Nicky Larson*, soient diffusées avec des traductions contestables et quelques coupures.

Culottes ou mouchoirs ?

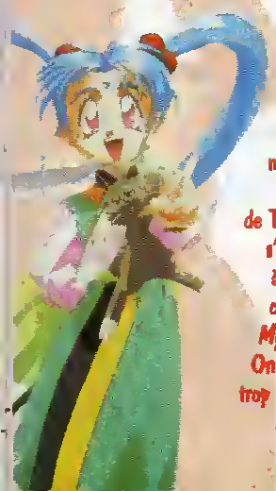
Ainsi, dans *Ranma 1/2*, le maître Ernestin est un collectionneur de petites culottes féminines et autres soutiens-gorge. Dans la version française, il collectionne les mouchoirs.

Dans un tout autre registre, Nicky Larson n'invite pas ses clientes au restaurant, mais dans un hôtel de passe pour un autre genre de plaisir. Qu'il est agréable de suivre ces aventures revues et corrigées en France quand on connaît les versions originales. Toutefois, il faut reconnaître que la démarche est assez audacieuse. En effet, diffuser des dessins animés destinés à un public averti au Japon dans le cadre d'une émission pour la jeunesse en France est un pari assez osé.

Voici, à ce propos, une autre anecdote croustillante pour illustrer tout ça : *Mes très chers frères* est une série qui eut la vie courte dans le Club Dorothée... Après avoir vu les premiers épisodes au Japon, l'équipe de TF1 avait acheté. Un engouement vite refroidi quand, par la suite, ils se sont aperçus que les relations entre les filles de la série devenaient de plus en plus intimes. Heureusement, les versions originales débarquent peu à peu en France pour satisfaire tout le monde.



Gigi fait partie des magical girls. C'est un style très répandu au Japon. Ce sont des petites filles qui se promènent avec un hochet (un objet magique, quoi). Elles se transforment en adultes après avoir été, le temps de la transformation, entièrement nues.



Tenshi Muyo est l'une de mes séries préférées. Le mois dernier, une photo de Tenshi Muyo s'était glissée à la place de celle de *Ah ! My Goddess*... On devait avoir trop bu de saké !

LE PETIT YOTA ILLUSTRÉ

Anime comics
C'est une BD composée d'images extraites d'un dessin animé. De ce fait, elle est en couleur. On trouve en France des anime comics des films de DBZ...

Bromides
Ce sont des cartes asses belles, qui brillent tout plein ! Elles ne servent pas à grand chose mais elles ont tout pour séduire.

Cardass
Ce sont des petites cartes en plastique avec différentes scènes de DA dont raffolent de nombreux collectionneurs.

Cellulos
Ce sont des dessins originaux de DA peints sur des supports de Celluloïd. Parfois, certains prennent une valeur considérable et sont de véritables pièces de collection.

Index card
Pour tous les amoureux des génériques de DA ou des musiques qui accompagnent les combats de *Ranma 1/2* ou de *Dragon Ball Z*, les index cards sont très utiles ! Ce sont, en fait, des jaquettes pour les cassettes audio.

Jumbo
Sous ce nom ne se cache pas le charmant animal de Walt Disney. En fait, il s'agit de bromides grand format.

Manga
Bon, est-il encore nécessaire de préciser qu'il s'agit de la BD japonaise ?

OAV
Original animation video, ce sont normalement des dessins animés exclusivement destinés à la vidéo. Les quatre premières de DBZ sont disponibles ches AK Vidéo et Manga Video devrait sortir ses titres en français ce mois-ci.

Ramicards
Ce sont des cartes de jeu qui utilisent les personnages et l'univers des dessins animés. Une carte peut ainsi avoir la valeur d'une attaque puissante comme un Kamehameha et, une autre, celle d'un simple coup de poing. En France, ces cartes sont essentiellement recherchées pour leurs qualités esthétiques.

Shitajikis
Ce sont des sous-main. J'en connais qui écrivent leur courrier dessus ! On en trouve de très beaux avec les personnages de Street Fighter ou de Fatal Fury.

Shôjo manga
Un manga à l'eau de rose. Ce sont des aventures romanesques et sentimentales destinées aux filles. Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles, 1972) fut un véritable best-seller, adapté au théâtre comme au cinéma et animé pour la télévision (Lady Oscar en France). Pour les nostalgiques de Candy, une autre série du genre ; je rappelle qu'on trouve le manga traduit en France aux Presses de la Cité.

Trames
Pour les artistes en herbe, les trames autoadhésives ou en décalcomanie permettent d'ombrer et de « colorier » leurs dessins.

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Robocop 3
Énergie infinie : 7E047738
Mickey's Magical Quest
Vie infinie : 7E02B102
Temps infini : 7E035F05
Énergie magique infinie : 7E02B720
Fatal Fury II
Supprime la musique : 7E00 5000
Wing Commander
Invincibilité : 7E08 A800

GAME BOY

Home Alone
Énergie illimitée : 010343C1
Kid Dracula
Vies infinies : 0003 C3C8

NES

Flintstones
SXOEAEVK : vies infinies.
LVEALOZA : commencer avec 99 pièces.

GAME GENIE

SUPER NINTENDO

Final Fight II
Vies infinies : DDCE 1D68

NES

High Speed
Faire aller la balle plus lentement : AOZGLE
Pacmania
AGESEA : le jeu devient très rapide.

SUPER NINTENDO

Young Merlin

SOLUTION COMPLÈTE (DEUXIÈME PARTIE)

Troisième monde :
hXLKdbt
7YYdhY3?
Récupérez les quatre flèches puis prenez le passage qui conduit à la salle aux énigmes. Vous devez remplir chaque bouteille avec l'eau se trouvant à côté des différents endroits indiqués par les symboles. Ensuite, allez dans la salle et versez l'eau dans chaque bouteille correspondant à l'endroit où vous avez pris l'eau. Un passage apparaît sous la tête du dragon.
Poussez la dalle du haut vers la droite et celle du dessous vers le bas. Longez le mur et poussez les dalles pour pouvoir passer. A chaque fois que vous voyez un petit bout en carré par terre, vous devez pousser une dalle dessus afin de libérer un passage. Vous devez récupérer le bâton vert. Une fois en votre possession, allez le jeter dans la chute d'eau pour obtenir un miroir. Retournez ensuite dans le palais. Utilisez le miroir pour pouvoir passer le grand chevalier en armure. Allez vers le haut et parlez au gnome. Il vous demande de trouver une clé. Allez tuer le monstre gélatineux puis prenez la clé qui se trouve dans la pièce juste au-dessus. Ensuite, vous allez voir le gnome et vous livrez la clé.

Dragon Ball Z II

Pour jouer avec deux personnages supplémentaires (Son Goku et Vegeta) : Faites, au moment où apparaît les bras de Son Gohan au début : haut, X, bas, , L, Y, R, A.
Pour jouer en mode triche, maintenez appuyés sur la seconde manette les boutons L et R, juste après avoir allumé votre console.
Pour jouer avec des petits personnages (les mêmes que dans le rétro), faites pendant les dialogues : R, bas, bas, bas, bas, bas.

Road Runner

Pour obtenir 75 vies dès le départ : à l'écran titre du jeu, appuyez sur diagonale bas gauche, R, Y et start. Puis quand apparaît l'écran « Zipit, Splat » pressez X. Vous vous êtes avec 75 vies pour bien commencer la partie !

Fatal Fury 2

Pour jouer avec le boss final : au logo « Takara », faites : B, A, X, X, haut, gauche, bas, droite, L, R.

Pac Attack

CODES EN MODE PUZZLE (PREMIÈRE PARTIE)

Niveau 2 : HMN
Niveau 3 : KST
Niveau 4 : TKT
Niveau 5 : MYX
Niveau 6 : KHL
Niveau 7 : KST
Niveau 8 : SKL
Niveau 9 : HNT
Niveau 10 : SKY
Niveau 11 : YSK
Niveau 12 : KCF

Paperboy

Si vous voulez sauter les premiers niveaux ennuyeux, sélectionnez les options et entrez le code 2471 en appuyant à droite sur la croix directionnelle.

Mortal Kombat II

Speed Ball : pour que votre adversaire prenne un bain mortel, avec tous les personnages frisés : coup de poing haut + coup de pied bas + coup de poing haut.
Friendship et Babality : pour effectuer les babality et friendship, il faut s'approcher et appuyer sur coup de poing bas ou haut, durant le dernier match.
Pits and spikes : uniquement sur le pont ou dans le tableau avec les piques au plafond.

James Pond JR

Mots de passe :
Niveau 5 : 2425
Niveau 6 : 1512
Niveau 7 : 3352

Rock'n Roll Racing

Vous désirez commencer avec 100 000 dollars en poche ? Allez dans l'écran des passwords en sélectionnant le niveau de difficulté

[illegible] et entrez le code suivant : [illegible]2V C 2V WS4M. En mode warrior, [illegible] entrez : JHV [illegible] 02V WS6M. Sound test : vous allez accéder à un superbe sound test où seul Larry, le présentateur, est présent ! Tout d'abord, choisissez une nouvelle partie, puis que vous ne [illegible] les joueurs. Maintenant, lorsqu'il est temps de sélectionner les [illegible], déplacez le curseur sur « Larry [illegible] », et pressez la touche R du haut afin de vous diriger sur le sound test. [illegible] pour revenir en arrière. Ecoutez donc ce gâchimode prémédité qu'est Larry !

Art of Fighting

Pour assister à la séquence de fin en mode story, appuyez d'abord sur le bouton select pour mettre le jeu en pause. Ensuite, appuyez successivement sur haut, X, gauche, Y, bas, droite, A, L, Y. L'écran va s'assombrir et la scène finale va apparaître.

GAME BOY

Contra

Pour choisir votre niveau à la page de présentation, faites : deux fois haut, deux fois bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start.

Hyper Lode Runner

Codes des différents niveaux :
20 : TF[illegible]37
25 : HU-2[illegible]
30 : UG-31[illegible]
35 : FE-7[illegible]
40 : TF-3[illegible]
45 : [illegible]4
50 : MR-1425

Tom et Jerry

Stage 4 : coeur, fromage, seau, bonbon
Stage 7 : rien, bonbon, seau, coeur
Stage 10 : Tom, coeur, rien, seau

Tortues Ninja

Pour le plein d'énergie, faites pause puis appuyez sur haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et start. Ce ne marche qu'une fois par partie. Pour sélectionner le stage bonus : à l'écran de configuration de jeu, appuyez sur A, B et select.

Mickey Mouse

Quelques codes :
Niveau 10 : WZFS
Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 30 : WYCZ
Niveau 40 : TXVW
Niveau 50 : 2TWX
Niveau 60 : NTKY
Niveau 70 : SHE2
Niveau 80 : XHO2

Pipe Dream

Des codes pour changer de niveau.
Niveau 5 : HAHA
Niveau 9 : GRIN
Niveau 13 : KEAN
Niveau 17 : REEL
Niveau 21 : GNOW
Niveau 25 : TAIL
Niveau 29 : YAUL

Probotector

Niveau 2 : THJY
Niveau 3 : 2RYR
Niveau 4 : 3LGY
Niveau 5 : TZWD

Blues Brothers

Changement de niveau :
Titre copyright : 11 fois sur haut, Jeu : select.

Klax

Pour jouer une pièce : si une pièce tombe et qu'elle vous plaît, stop et n'hésitez pas, appuyez sur select et vous pouvez la dupliquer !

Bugs Bunny's Crazy Castle

Vous désirez faire une petite promenade ?
Stage 3 : WYCZ
Stage 4 : TXVW
Stage 5 : 2TWX
Stage 6 : YTKX
Stage 7 : SHE2
Stage 8 : XHO2

Chase HQ

Select shoot : à l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons bas, A et B, puis appuyez sur start. Choisissez ensuite votre niveau à l'aide des boutons A et B.

NES

American Gladiators

Mot de passe :
Niveau 2 : A, B, A, A, A, A, A, B
Niveau 3 : A, B, A, A, B, A, A, A
Niveau 4 : A, A, A, A, B, B, B, B

Demon Sword

Tapez ce code pour aller directement au dernier niveau du jeu :
WGI [illegible]SH [illegible]
[illegible]ZLAG YO

GI Joe

Première quête
Mission 2 : [illegible]
Mission 3 : 3Z[illegible]X5N5X5
Mission 4 : [illegible]
Mission 5 : NZL3[illegible]5X5
Mission 6 : 5ZL3NN5X5
Deuxième quête
Mission 1 : ZNL3[illegible]N5XF
Mission 2 : [illegible]
Mission 3 : 3[illegible]5X5
Mission 4 : 5X[illegible]
Mission 5 : NN2V2[illegible]
Mission 6 : X5[illegible]

Ghosts and Goblins

Select stage : à l'écran de titre, faites : droite (laissez appuyé), 10 fois B, haut (laissez appuyé), trois fois A, gauche (laissez appuyé), trois fois A, bas (laissez appuyé), trois fois A et start.

Gremlins 2

1-2 : [illegible]VKF
2-1 : [illegible]XNH
2-2 : CGMW
3-1 : NJT[illegible]
3-2 : [illegible]
4-1 : SHMC
4-2 : M[illegible]
5-1 : NXRD

Rolling Thunder

Codes
Niveau 3-2 : 4916110
Niveau 3-3 : [illegible]
Niveau 3-4 : 4249741
Niveau 3-5 : [illegible]
Niveau 4-1 : 723[illegible]72

Petites Annonces

• Vds ou éch. jx SN : Young Merlin, Val-d'Isère, Dragon Ball Z, Super Air, Flashback, etc. Tél. : (16) 65 68 78 01.
• Vds sur SN : Equinox neuf : 250 F. Contacter Sam. Tél. : (1) 46 87 05 15.
• Éch. Super Double Dragon ou Mortal Kombat contre NBA Jam ou Super Mario Kart. Demander Gilles. Tél. : (16) 53 01 02 49.
• Vds jx GB : 80 F. Bionic Commando, Double Dragon, Tiny Toon, R-Type 1, Hook, Battletoads, Mega Man 1 + loupe + boîte + sacoche. Tél. : (16) 20 82 93 65.
• Éch. Terminator 2 contre Lolo, Super Mario 2/3 ou Tortue Ninja 1. Tél. le soir après 19 h. Tél. : (1) 49 82 52 73.
• Vds sur SN : Super Ghouls Ghosts : 250 F. Tél. : (16) 94 96 21 26.
• Éch. Mario 2 contre Mega Man 2 ou Double Dragon 2 ou Bugs Bunny. Vds Mario (1 et 2) : 300 F ou éch. contre deux jx GB. Tél. : (16) 81 56 89 40.
• Vds sur SN : Street Fighter II Turbo : 300 F. Mario World : 250 F ou 500 F les deux. Demander Sylvain après 17 h. Tél. : (16) 85 57 02 47.
• Vds SN + 2 manettes + 6 jx : Flashback, Desert Strike, SFII, Alien 3... Prix : 2 000 F à débattre. Jx séparés entre 200 et 300 F. Tél. : (1) 30 52 25 32.
• Vds SN + 7 jx : 2 800 F ou console : 500 F et jx 250 F. Vds Amstrad CPC 6128 + 2 manettes et nbx jx : 800 F. Tél. : (16) 21 77 75 26.
• Vds jx GB : Paperboy, Robocop et Double Dragon : 110 F l'un ou 300 F les trois. Demander Aurélien après 19 h. Tél. : (16) 24 27 46 74.
• Éch. sur SN : Super Mario 4, Mario All Stars, Jurassic Park contre DBZ3, Equinox, Secret of Mana, Final Fantasy. Tél. : (16) 97 66 98 93.
• Vds ou éch. cartouche GB, Top Gun, Castlevania, Gauntlet 2 : 100 F. Contacter Arnaud aux heures de repas. Tél. : (16) 21 97 47 68.
• Vds NES + 2 manettes + 5 jx : Goal, Mario, Castlevania, TMHT, Robocop : 800 F. Vds jx SN : SFII Turbo : 250 F. NBA All Stars Challenger : 200 F. Tél. : (16) 21 37 81 97.
• Vds ou éch. jx sur GB : World Cup : 100 F. Duck Tales : 90 F et Tortues Ninja : 70 F. Contacter Jean-Antoine après 18 h. Tél. : (16) 68 32 80 94.
• Vds Mortal Kombat sur SN : Addams Family sur GB + loupe : 450 F, le tout ou éch. contre NBA Jam. Tél. : (16) 24 40 16 63.
• Vds jx SN : Astérix : 200 F. Mario is Missing : 275 F. Aladdin : 250 F ou les trois : 650 F. Tél. : (1)45 83 41 62.
• Vds SN + 4 jx : 1 400 F ou avec 6 jx : 1 800 F. DBZ, Lemmings, Top Gear, etc. Contacter Guillaume. Tél. : (1) 64 99 89 88.
• Vds SN + 8 mégahits + 2 manettes + joy Arcade + adaptateur FX + NES avec quatre jx et 2 manettes. Le tout : en TBE pour 3 500 F à débattre. Tél. : (16) 47 30 27 01.
• Vds SN + manettes + adaptateur Jap + Street Fighter II Turbo + Dragon Ball Z II. Prix : 1 000 F. Contacter Weli avant 20 h. Tél. : (1) 42 09 87 73.
• Éch. NES + 7 jx : Super Mario Bros (1 et 2), Mega Man 2. Contre GG avec jx ou vds le tout : 1 000 F. Tél. : (16) 68 90 75 64.
• Vds NES + 2 manettes + pistolet + 9 jx : Zelda, Mario, Mega Man 3, Turtles... Prix : 400 F. Contacter Jérémie le WE. Tél. : (16) 76 71 00 81.
• Éch. GB + 6 jx contre GG + Sonic 2 ou Aladdin. Éch. NES + 4 jx + pistolet contre GG. Tél. : (16) 41 62 95 37.
• Vds SN + 2 manettes + 1 jeu au choix : 700 F. Vds Aladdin, F-Zero, Super Mario Kart, Axelay... Tous à 300 F. Tél. : (16) 83 30 13 45.
• Vds NES + 2 manettes + pistolet + 3 jx : SMB, Longman, Joe and Mac pour 300 F. Jeux sous emballage. Tél. : (16) 23 09 53 61.
• Vds SN (FR) + 2 manettes et Super Mario Kart, Éric Cantona, Ranma 1/2, F1 Pole Position : 2 000 F. Contacter Flavio. Tél. : (1) 64 48 45 75.
• Éch. Mortal Kombat contre NBA Jam et Street Fighter II contre Street Fighter II Turbo. Tél. : (16) 31 23 68 86.
• Vds NES + 2 jx + 2 manettes : 400 F. Tél. : (16) 83 24 03 12. Vds GB + 2 jx : Nemesis et Island 2. Prix : 500 F. NES + 3 jx : 600 F. Tél. : (16) 26 87 10 24.
• Vds SN + 2 manettes + 5 jx : Street Fighter II, Addams Family, Super Mario World, The Magical Quest, Super Mario Kart : 2 000 F. Vds trois jx GB. Tél. après 18 h. Tél. : (1) 34 13 09 24.
• Vds ou éch jx GB Panky's. Demander Julien après 18 h. Tél. : (16) 74 38 27 60.
• Vds jx SN : Street Fighter II : 150 F. Contacter Loïc après 17 h. Tél. : (16) 56 74 28 61.
• Vds ou éch. jx SN : Pilotwings : 200 F, Street Fighter II : 250 F, Road Rio 4WD : 300 F. Tél. : (16) 85 37 00 76.
• Vds Lynx avec 8 jx et adaptateur pour 600 F. Vds SN : 400 F. Tél. après 17 h à Julien. Tél. : (16) 88 32 57 64.
• Vds jx SN : SFII, Super Soccer, Mario Kart ou éch. contre jx. SN : 290 F. Rech. Winter Olympics, Fifa Soccer, Rock'n Roll Racing... Tél. : (16) 78 86 99 93.
• Ach. pour NES : Castlevania, Zelda avec notice : 90 F l'un. Tél. : (16) 78 47 94 99.
• Vds ou éch contre jx même valeur : Super Mario All Stars, Krustys, Super Fun House. Prix : 200 F l'un. Tél. : (1) 48 48 70 15.
• Vds Super R-Type + CD musiques de FlashBack : 300 F ou éch. contre Zelda ou Flashback sur SN. Tél. : 48 96 53 30.
• Vds console SN avec manettes. État neuf : 700 F. Très peu servi. Tél. : (1) 46 26 77 90.
• Ach. SN avec Street Fighter 2 : 500 F maxi. Demander Geoffroy. Tél. : (16) 66 81 52 56.
• Éch. sur SN : Fatal Fury contre nbx jx. Demander Jonathan. Tél. : (1) 43 53 10 51.
• Vds SFII + notice : 250 F ou éch. contre autre jeu SN. Vds Donald sur GG + boîte et notice : 150 F. Tél. : 64 32 87 26.
• Vds jx GB : TMHT, Bugs Bunny, Mercenary Force : 180 F. Demander Mathieu. Tél. : (16) 63 63 41 71.
• Vds jx NES (TBE) : Tortues Ninja : 100 F, Felix the Cat : 200 F et The Simpsons : 100 F, Duck Tales 2 : 200 F. Tél. : (1) 60 88 14 41.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Numéro de téléphone : .....

Je possède une ❑ SUPER NINTENDO ❑ GAME BOY ❑ NES ❑ SUPER GAME BOY
❑ AUTRE : .....

Département : ❑❑❑ ❑ VENTE ❑ ACHAT ❑ ÉCHANGE
Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

BANZZAÏ

BANZZAÏ : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.
RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Jean-Philippe Rémy. Correcteur : Catherine Leroy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkari, Régine Janvier, Stéphane Noël. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely. **RÉGIE PUBLICITAIRE** • Cap 1 — 67, rue Rabespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Christine Gougry. Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet. Assistante commerciale : Céline Legrain. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73. Tél : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chamban. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag. Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. **IMPRESSION** : Rotocayfo, Barcelone. *Banzzaï* est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 4e trimestre 1994. N° ISSN : 1169-0658.

Le loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés. Nintendo, NES, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo ©.

LES SORTIES DU MOIS

JEU	MACHINE	DATE DE SORTIE
Smash Tennis	Super Nintendo	Disponible
L'Ecole des Champions	Super Nintendo	Très, très en retard
Le Livre de la Jungle	Super Nintendo	Enfin disponible !
The Chaos Engine	Super Nintendo	Disponible
Mortal Kombat II	Super Nintendo	Disponible
Super Adventure Island II	Super Nintendo	Très, très en retard
Legend	Super Nintendo	Octobre
Sparkster	Super Nintendo	Octobre
Claymates	Super Nintendo	Disponible
ESPN	Super Nintendo	Très, très en retard
Donkey Kong	Super Game Boy	Disponible
Tetris 2	Game Boy	Disponible
Probotector 2	Game Boy	Octobre
Actraiser 2	Super Nintendo	Octobre
Shaq Fu	Super Nintendo	Octobre
Lemmings II	Super Nintendo	Octobre
Secret of Mana	Super Nintendo	Octobre
F1 Pole Position 2	Super Nintendo	Octobre
Vortex	Super Nintendo	Octobre
Stunt Race FX	Super Nintendo	Octobre
Micro Machines	Super Nintendo	Novembre
Monster Max	Game Boy	Octobre
Ren and Stimpy	Super Nintendo	Octobre
Virtual Bart	Super Nintendo	Octobre
New Chessmaster	Game Boy	Octobre

le TOP 10

LES ENTRÉES

SUPER NINTENDO

1	Mortal kombat II	2e mois	+ 1
2	Sparkster	2e mois	– 1
3	Actraiser 2	entrée	
4	Super Metroïd	2e mois	– 1
5	Lemmings II	entrée	
6	Super Bomberman	2e mois	
7	Shaq Fu	entrée	
8	Secret of Mana	entrée	
9	NBA Jam	2e mois	– 4
10	Stunt Race FX	entrée	

Ce mois-ci, aucun nouveau titre. Mais, Super Bomber, Turtles Tournament, Super Empire Strikes Back et Super Mario Kart, entrent les trois !

NES

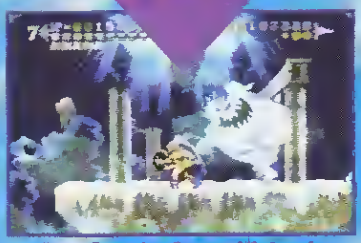
1	Mario 1, 2, 3	2e mois	
2	Gargoyle's Quest 2	2e mois	
3	Micro Machines	2e mois	
4	Pac Man	2e mois	
5	Dynablaster	2e mois	
6	Chip'n Dale	2e mois	
7	Batman	2e mois	
8	Zelda 1 et 2	2e mois	
9	Mega Man 5	2e mois	
10	Double Dragon 3	2e mois	

Le top, comme vous le voyez, stagne à l'heure où Game Boy, les nouvelles arrivées se font, pas de départ.

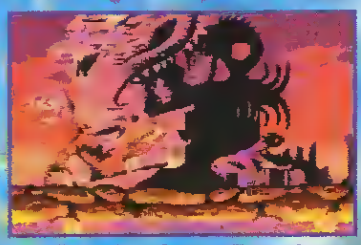
GAME BOY

1	Donkey Kong	2e mois	
2	Tetris 2	2e mois	
3	Monster Max	entrée	
4	Pac-Man	2e mois	
5	Zelda	2e mois	
6	Mystic Quest	2e mois	
7	Mario 1 et 2	2e mois	
8	Kirby's Land	2e mois	
9	Revenge of the Gator	2e mois	
10	Tetris	2e mois	

Ces Monster Max qui viennent encore en tête, il va définitivement falloir les faire de l'opération, au rêvoir !

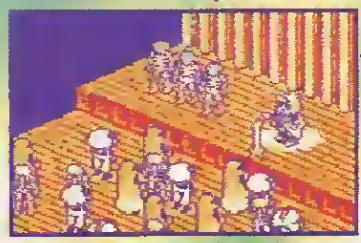

Actraiser 2 - Super Nintendo

Lemmings II - Super Nintendo


Shaq Fu - Super Nintendo

Secret of Mana - Super Nintendo

Stunt Race FX - Super Nintendo


Monster Max - Game Boy

VIVEZ
LA SURPRISE!
VIVEZ
LA PEUR!
Eek! The Cat
ocean
SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
VIVEZ
L'EMOTION!
* 2,19 F la minute

Disney's Aladdin

Accrochez-vous bien à votre tapis volant si vous voulez de l'action et du divertissement! Avec son cimeterre étincelant, Aladin se défend dans les rues d'Agrabah, s'échappe du cachot où l'a emprisonné le sultan, parvient à sortir de l'impressionnante caverne des merveilles, s'empare de la lampe merveilleuse et délivre la princesse Jasmine des mains du cruel Jafar!